

# ★ ★ THE WEST TIMES ★ ★

★ Ausgabe 205 ★ März 2026 ★ © 2026 TWT-Team ★ twtimes.de ★

Ausgabe März 2026



## Vorwort



Liebe Leserinnen und Leser,

17 Jahre sind eine lange Zeit. Seit nunmehr 205 Ausgaben berichten wir Euch über unser Spiel, den Wilden Westen und die Spieler. Ein Begleiter in guten und in schlechten Zeiten. Jetzt haltet ihr Ausgabe 205 in den Händen, und diese Mal berichten wir über die „mystische“ Besonderheit der Zahl, bringen euch eine kleine Geschichte dazu und machen einen Exkurs in die Astrologie.

Das Kalenderblatt behandelt ein Ereignis, das für damals ein Novum in der Geschichte war, Spielerresumees zur vergangenen Eventwelt sowie die bekannten Rubriken findet ihr ebenso in dieser Ausgabe.

Auch „Die Zeitung in der Zeitung“ - MatoPress - ist wieder mit dabei. Wie bereits in der letzten Ausgabe erwähnt, könnt ihr auch diese Rätsel lösen und in der Redaktion einsenden.

Viel Spaß beim Blättern und Stöbern in dieser Ausgabe,

die Redakteure der TWTimes  
Cymoril, quis und Tony Montana 1602



## Inhalt

Ausgabe März 2026	1	Profil des Monats	22
Vorwort	2	War sonst noch was?	23
Inhalt	3	Der Chatspion	24
Wiederholbare Quests	3	Die Rätselecke	26
Kalenderblatt März 2026	4	Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	27
Update 2.258	6	Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel	27
Die 17 - Eine Zahl	7	Rätsel Nr. 3 - Rebus	29
Jahr des Pferdes	8	Rätsel Nr. 4 - Bänder im Wind	29
Westerngeschichte zur 17	9	Rätsel Nr. 5 - Im Winter	30
Leserzuschriften zur Eventwelt	11	Rätsel Nr. 6 - Pferde	30
Die Zeitung in der Zeitung	12	Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe	31
MatoPress - Rätselecke - Halloweengeister	15	Impressum	32
Aus dem Tagebuch der TWTimes - Sommerfest	16		



## Wiederholbare Quests

### Wiederholbare Quests im März

Die **Goldmünzen** der gleichnamigen Questreihe könnt ihr euch vom 12.03.26 um 00:01 Uhr bis zum 02.04.26 um 23:59 Uhr erspielen und damit das Glücksklee-Set erhalten.

Die Questreihe **St. Patrick Day 2021** könnt ihr vom 15.03.26 um 12:00 Uhr bis zum 29.03.26 um 12:00 Uhr wiederholen und dabei Kleeblätter für Gegenstände des Irischen Sets erspielen.

Beim Questgeber Heisenzweg könnt ihr in der Questreihe **Bierbrauen leicht gemacht** vom 17.03.26 um 10:00 Uhr bis zum 09.04.26 um 23:59 Uhr in zehn unterhaltsamen und einer absolut miserablen Quest (ihr ahnt es bereits: 1x schlafen) einen Fertigkeitspunkt erspielen.

Die Reihe **Osterkorb** bietet euch vom 20.03.26 um 12:00 Uhr bis zum 11.04.26 um 12:00 Uhr in 15 Quests die Möglichkeit, Eier zu bemalen sowie Erfahrung, Bonds und Buffs zu erspielen.

In den 12 Quests der Reihe **Ostern** könnt ihr vom 28.03.26 um 00:00 Uhr bis zum 17.04.26 um 23:59 Uhr zwei Attributpunkte und einen Fertigkeitspunkt erspielen - die Herumlaferei lohnt sich also.

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)

## Kalenderblatt März 2026

### Die Schlacht von Hampton Roads

Der Amerikanische Bürgerkrieg, von 1861 bis 1865 zwischen den Vereinigten Staaten von Amerika ("Union", "Nordstaaten") und den von ihr abgespaltenen Konföderierten Staaten von Amerika ("Südstaaten") ausgetragen, brachte im Vergleich mit vorherigen Kriegen auf vielen Gebieten Neuerungen mit sich. Während der Krieg weitgehend auf dem Land geführt und dort letztendlich auch entschieden wurde, fanden jedoch auch einige Seeschlachten im Atlantik und vor der Mündung des Mississippi statt. Eine dieser Seeschlachten markiert den Beginn einer neuen Ära und den Anfang vom Ende einer Jahrtausende alten Tradition. Dass die Schlacht von Hampton Roads, vor der Küste Virginias, am 8. und 9. März 1862 stattfand, ist sicher nur ein Zufall in diesem März-Kalenderblatt.



Bereits die ersten Menschen, die sich mit einem Fahrzeug auf ein Gewässer wagten, nutzten dazu Holz. Schwimmfähige "Einbäume", die mit Feuer und einfachen Werkzeugen aus einem einzigen Baumstamm gefertigt wurden, sind bereits aus der Zeit um 8.000 v. Chr. archäologisch nachgewiesen. Im Laufe der Zeit wurden die Schiffe natürlich größer und Kriegsschiffe erhielten, besonders nach dem Aufkommen des Schwarzpulvers und der Feuerwaffen, immer dickere und aufwändiger konstruierte Planken. So wurden für die britische HMS Victory, dem ältesten immer noch im aktiven Dienst stehenden Kriegs-Segelschiff der Welt, über 6.000 Baumstämme, zumeist Eiche, verbaut.

Im Laufe des 19. Jahrhunderts, mit seiner rasanten Entwicklung in der Chemie und Metallurgie, machte die Entwicklung der Sprengstoffe und Kanonen derartige Fortschritte, dass reine Holzkonstruktionen im Schiffsbau den neuen Geschützen und Granaten keine ausreichende Schutzfunktion mehr entgegensetzen konnten. Der logische nächste Schritt im Schiffsbau war daher, die zunächst weiterhin hölzernen Schiffe mit Eisen- und Stahlplatten zu verkleiden, um so ihre Panzerung den neuen Bedrohungen anzupassen.

Am 8. und 9. März standen sich erstmals zwei dieser neuen "Panzerschiffe" in einem Gefecht direkt gegenüber. Auf Seiten des Nordens wurde die USS Monitor eingesetzt, ein flaches, etwa 52 m langes Schiff mit knapp 1000 Tonnen Verdrängung und 2 Kanonen im Kaliber 28 cm, die in einem einzelnen, zentral gelegenen, um 360 Grad drehbaren Turm angesiedelt waren. Der Süden hielt mit der CSS Virginia dagegen. Sie war knapp 84 m lang, verdrängte 4100 Tonnen und verfügte über 6 Kanonen im Kaliber 22,8 cm sowie 6 weitere Kanonen unterschiedlicher Kaliber zwischen 7,5 und 17,8 cm. Von diesen befanden sich je eines an Bug und Heck, je vier weitere auf beiden Seiten sowie 2 auf dem Dach der Aufbauten. Als letzte Erinnerung an die Kriegsschiffe der Antike, verfügten beide Schiffe über einen Rammsporn aus Metall.



*USS Monitor*



*CSS Virginia*

## Kalenderblatt März 2026 - Fortsetzung

Am 8. März 1862 versenkte die CSS Virginia, im Verband mit 5 weiteren Schiffen, zwei Schiffe der Union - eines davon tatsächlich mit ihrem Rammsporn. Während dieser Gefechte wurde die CSS Virginia auch selbst beschädigt und verlor einen Teil ihres Rammsporns. Sie konnte jedoch mit verringerter Geschwindigkeit ihren Einsatz fortsetzen. Der Angriff auf ein drittes Schiff musste wegen der einbrechenden Dunkelheit abgebrochen werden.



Am 9. März traf die CSS Virginia auf die USS Monitor und das erste Gefecht zweier Panzerschiffe begann. Mehrere Stunden lang bekämpften sich die beiden Schiffe, zumeist auf kurze Distanz von unter 300 Metern Abstand. Die beiden Schiffe umkreisten sich immer wieder, da die USS Monitor dem Rammsporn der CSS Virginia ausweichen wollte. Trotz der geringen Distanz und trotz der Tatsache, dass beide Schiffe jeweils über 20 direkte Treffer einstecken mussten, gelang es keinem der beiden Schiffe, die Panzerung des Gegners entscheidend zu durchbrechen und einen kampfbestimmenden Schaden zu verursachen. Nachdem sich die USS Monitor zeitweise zurückgezogen hatte, da alle leitenden Offiziere verletzt waren, zog die CSS Virginia, selbst ebenfalls

reparaturbedürftig, ebenfalls zurück. Als die USS Monitor auf das Schlachtfeld zurückkehrte, sah sie die CSS Virginia nur noch auf ihrem Rückzug. So hielten sich am Ende beide Schiffe für die Sieger in dieser Schlacht, tatsächlich war es jedoch eher ein taktisches Unentschieden, da sich an der Ausgangslage vor der Schlacht für keine der beiden Seiten etwas zum Positiven verändert hatte.

Die Schlacht machte jedoch deutlich, dass hölzerne Schiffe keine Chancen mehr gegen mit Eisen und Stahl gepanzerte Schiffe hatten und so begann im Bereich der Schlachtschiffe ein noch etwas über 80 Jahre andauerndes Wettrennen aus immer stärkerer Panzerung und immer stärkeren Geschützen. Das schwerste und am stärksten bewaffnete Schlachtschiff der Welt, die japanische Yamato, verdrängte gegen Ende des Zweiten Weltkriegs 72.000 Tonnen und hatte als Hauptbewaffnung 9 Kanonen im Kaliber 46 cm, die Granaten verschossen, die jeweils 1,5 Tonnen Gewicht hatten und knapp 3.000 km/h schnell waren. All diese beeindruckende Größe und Stärke nützte ihr nichts, denn auch sie wurde von einem neuartigen Gegner obsolet gemacht - dem Flugzeug. Gegen diesen Gegner konnte kein Schlachtschiff bestehen und so endete die Ära der Schlachtschiffe mit dem Zweiten Weltkrieg. Danach wurden bestehende Schlachtschiffe zwar noch begrenzt weiter eingesetzt, jedoch kein einziges neues mehr gebaut.

*(Tony Montana 1602)*

## Update 2.258

### Neues von der Beta

(Einführung des Updates voraussichtlich am 3. oder 4. März)

#### Neue Craftingtaschen: Die halbfertige Produkte Tasche

Für jeden der vier Berufe werden neue Taschen eingeführt, die Crafting-Produkte der anderen Berufe beinhalten, die benötigt werden. "Aus jedem Beutel erhältst du mehrere zufällige Gegenstände, die für einen Beruf erforderlich sind. "



#### Marias, Johns, Henrys und Waupes edle Gegenstände

Die edlen Gegenstände der Saloonbewohner werden auch den verschiedenen Kisten hinzugefügt: Premiumkassette, glänzende Premiumkassette, edle Kiste, sehr edle Kiste, einzigartige wertvolle Kiste, eisenbeschlagene Kiste und stahlverstärkte Kassette.

#### The West Fan Pferd und Sattel

Diese beiden Gegenstände werden der Saloonfreundekiste hinzugefügt.



#### Frühlingsevent

Es wurden Vorbereitungen für ein Frühlingsevent gemacht, eine gesonderte Ankündigung erfolgt.

#### Mainstory

Die Mainstory geht weiter. Wer Level 180 erreicht hat und die Reihe "Die Verschwörung der Eisenbahnbarone" abgeschlossen hat, darf sich auf eine Weiterführung der Hauptgeschichte freuen.

#### Fehlerbehebungen

- Die Schneesturmerinnerungen sind nun in der richtigen Kategorie
- Die Marktsuche auf mehrsprachigen Märkten funktioniert nun auch in der Sprache der Benutzeroberfläche
- Duellschutz beim Bau eines Forts: Der Duellschutz wurde beim Fortbau sofort aktiviert. Das Problem wurde nun behoben.
- Shopfehler: in bestimmten Fällen führte der Kauf von reduzierten Artikeln zu einem Fehler. Dieser Fehler ist auch behoben.

Im Original auf der Beta nachzulesen unter: <https://forum.beta.the-west.net/index.php?threads/changelog-2-258.5547/>

(quis)



## Die 17 - Eine Zahl

### ... nur eine Zahl?

Die 17 ist in vielen Kulturen eine ungewöhnliche, oft widersprüchliche Zahl – manchmal positiv, manchmal unheilvoll.

In der Zahlensymbolik gilt die 17 oft als Bruchzahl zwischen Ordnung und Chaos (weil 16 = perfekte Quadratzahl, 18 = harmonische Zahl, und 17 „dazwischen“ steht). Je nach Ansicht ist diese Zahl aber auch eine Zahl des Neubeginns, weil sie aus 1 (Start) und 7 (spirituelle Zahl) besteht.

Sie gilt sowohl als Glücks- als auch als Unglückszahl, abhängig von Region und Epoche. Hierfür Beispiele aus verschiedenen Traditionen:

In der italienischen Kultur gilt die 17 als Unglückszahl, ähnlich wie die 13 unter anderem im angelsächsischen Raum. In der biblischen Symbolik erscheint sie häufiger in Verbindung mit Errettung und Neuanfang – etwa am 17. Tag des Monats, an dem in der Sintflut die Arche auf dem Ararat strandete. Die 17 steht in der Numerologie oft für Selbstbestimmung, Mut und Herausforderungen.

#### Die Zahl 17 im Wilden Westen

Direkt historisch oder mystisch belegt ist die Zahl 17 im Wilden Westen nicht – aber sie taucht in Legenden, Mythen, Erzähltraditionen und Popkultur rund um den Westen überraschend oft auf, und dort bekommt sie ihren eigenen Flair. Es gibt einige typische Bezüge:



1. „17 Männer“ – romantisierte Gruppengröße: In vielen Western tauchen 17 immer wieder als eine Art „dramatische Zahl“ auf – z. B. „17 Reiter“, „17 Outlaws“, „17 Männer auf der Suche nach Rache“. Autoren und Drehbuchschreiber nutzten sie gern, weil sie nicht zu rund wirkt, aber groß genug ist, um „Gefahr und Macht“ auszustrahlen.

2. Gambling & die 17: Im Westen war Glücksspiel allgegenwärtig – Poker, Würfel, Roulette. Die 17 galt für viele Spieler als Glückszahl am Roulettetisch, weil sie in der Mitte des Rouletterads liegt und berühmte, berüchtigte „High-risk“-Trefferkombinationen ermöglicht. Es gibt Anekdoten darüber, dass Revolverhelden und Spielerlegenden wie Doc Holliday bevorzugte Zahlen hatten – und die 17 gehörte oft dazu, zumindest in Erzählungen.

3. 17 Meilen – klassische Distanz in Western: Man findet in Westernromanen und Filmen häufig Formulierungen wie „17 Meilen bis zur nächsten Stadt“ oder „17 Meilen nördlich der alten Mine“. Nicht historisch zwingend korrekt – aber die 17 wird gern genutzt, um Weite, Einsamkeit und Drama auszudrücken.

4. Western-Legenden und die symbolische Erzählweise: Im US-Storytelling wird gern mit mystischen Zahlen gespielt. Die 17 erscheint vor allem in Lagerfeuerlegenden, Frontier-Ghost-Stories und Cowboy-Sagen, etwa über verfluchte Minen oder gespenstische Reiter. Sie tritt dort ähnlich wie die 13 oder 7 auf – als Zahl, die ein bisschen Unbehagen und ein bisschen Schicksal vermittelt.

#### Warum die 17 so gut zum Wilden Westen passt

Die Zahl wirkt ungewöhnlich, nicht „glatt“, sie hat eine Mischung aus Gefahr, Mystik und Abenteuer und gibt Autoren ein Werkzeug, um Atmosphäre zu erzeugen. Im Wilden Westen, einer Landschaft voller Mythen, Rätsel und Legenden, passt die 17 also perfekt als „verdeckte mystische Zahl“, selbst wenn ihre Bedeutung überwiegend erzählerisch entstanden ist.

(quis)



## Jahr des Pferdes



### Die chinesische Astrologie im Wilden Westen?

Im chinesischen Tierkreis steht das Pferd für Energie, Freiheit, Abenteuerlust, Charisma, Unabhängigkeit, Beweglichkeit, Mut und Lebensfreude. Menschen, die im Jahr des Pferdes geboren werden, gelten oft als leidenschaftlich, reiselustig, neugierig, spontan, manchmal ein bisschen ungestüm und voller Tatendrang.

Das Pferd ist in der chinesischen Symbolwelt eine freie, kraftvolle Naturkraft, eng verbunden mit Geschwindigkeit, Freiheit und Bewegung.



#### Verbindung zum Wilden Westen

Auf den ersten Blick scheinen die beiden Themen weit auseinanderzuliegen – chinesische Astrologie und amerikanischer Wilder Westen. Schaut man genauer hin, ergänzen sie sich aber erstaunlich gut. Hier sind einige Berührungspunkte:

**1. Das Pferd als zentrales Symbol beider Kulturen.** Sowohl im chinesischen Kulturkreis als auch im Wilden Westen ist das Pferd mehr als ein Tier. Im Westen gilt es als Lebensgrundlage, Fortbewegungsmittel, Statussymbol, als Symbol für Freiheit und Weite und sind Begleiter von Cowboys, Gesetzeshütern und Outlaws.

In China sind sie ein Zeichen von Stärke und Glück, ein Symbol der Reise, des Aufbruchs und der Abenteuer und als Tierkreiszeichen steht es für Tatkraft und Aufschwung.

Gemeinsam steht das Pferd für Freiheit, Selbstbestimmung und die Kraft, neue Wege zu gehen.

**2. Die chinesische Einwanderung im Westen.** Im 19. Jahrhundert lebten viele chinesische Einwanderer im amerikanischen Westen, besonders zum Goldrausch in Kalifornien, für den Eisenbahnbau (Central Pacific Railroad) und beim Bau von Siedlungen und Handelsstädten.

Auch wenn das chinesische Jahr nicht aktiv im Westen dargestellt wurde, brachten chinesische Einwanderer ihre Traditionen mit, darunter ihre Astrologie (Tierkreiszeichen) sowie ihre eigenen Feste rund um das Neujahr und die Symbolik rund ums Pferd.

**3. Symbolische Überschneidung: Der Geist des Pferdes.** Wenn man die Eigenschaften des Pferdes aus der chinesischen Astrologie auf den Wilden Westen überträgt, ergeben sich faszinierende Parallelen.

#### Pferde-Merkmale:

- Freiheitsliebend
- Abenteuerorientiert
- Schnell entscheidend
- Furchtlos
- Zielstrebig

#### Western-Helden:

- Cowboys
- Scouts
- Gesetzeshüter
- Outlaws
- Pioniere

Der typische Westernheld verkörpert genau das, was ein „Pferde-Jahr-Mensch“ symbolisiert. Man könnte also sagen: Der Wilde Westen war im Herzen immer ein „Jahr des Pferdes“.

Eine Verbindung ist nicht historisch direkt dokumentiert, aber symbolisch und kulturell passt das Jahr des Pferdes hervorragend zum Wilden Westen: Beide Kulturen verehren das Pferd als kraftvolles Freiheits-Symbol, beide Kulturen sehen im Pferd Mut, Abenteuer und Neubeginn und beide Kulturen verbinden das Tier mit langen Reisen, offenen Landschaften und Aufbruch. Kurz gesagt: Das chinesische Jahr des Pferdes ist wie geschaffen für die Legenden des Wilden Westens.

(quis)

## Westerngeschichte zur 17

### Die 17. Meile – Jubiläumsausgabe

Die Sonne hing tief über den roten Felsen von Arizona, als Sheriff John Fitzburn sein Pferd anhielt. Vor ihm flimmerte die Ebene in der Hitze – 17 Meilen bis Red Mesa.

Für jeden anderen war das nur eine Zahl.

Für John nicht.

Heute war der **17. Geburtstag der TWTimes**, der Zeitung des kleinen Grenzstädtchens. Seit 17 Jahren berichtete sie über alles, was im Westen geschah: Duelle, Stürme, Wunder ... und über Dinge, die besser ungeschrieben geblieben wären.

Der Redakteur der TWTimes hatte John am Morgen eine druckfrische Jubiläumsausgabe in die Hand gedrückt – und auf der Titelseite prangte eine Schlagzeile, die ihm nun in den Knochen steckte:

#### „Der 17. Reiter kehrt zurück.“

Seit Wochen jagte John genau diesen mysteriösen Banditen. Niemand wusste, wer der Reiter war, nur dass er nach jedem Überfall eine Messinghülle mit der Zahl 17 zurückließ. Die Jubiläumsausgabe sprach schon von einer Legende – aber John wusste, dass Legenden im Westen oft tödlicher waren als die Wahrheit. Als er die 10. Meile passierte, stellte sich ihm ein alter Trapper in den Weg. „Sheriff ... am Tag, an dem die TWTimes 17 Jahre wird, treibt sich hier kein Mensch freiwillig rum. Auf der 17. Meile liegt ein Schatten, der älter ist als die Zeitung selbst.“

Doch John ritt weiter.

Die 17. Meile öffnete sich wie ein Tor zwischen zwei Felswänden. Der Wind heulte, als flüsterte er alte Geschichten – vielleicht dieselben, die die TWTimes seit Jahren dokumentierte und die heute im Jubiläumsheft gefeiert wurden.

Mitten in der Senke stand ein Reiter. Schwarz gekleidet, unbeweglich. Als John sich näherte, sagte der Fremde: „17 Jahre schreibt eure Zeitung. 17 Jahre versucht die Welt, mich zu verstehen. Und doch endet alles hier – auf dieser Meile.“ „Warum die 17?“, fragte John.

Ein leises Lächeln.

„Weil jede Geschichte eine Zahl braucht. Und manche Zahlen wählen uns.“ Dann zerriss ein Schuss die Stille. Nicht von John – nicht vom Fremden. Der Wind verstummte plötzlich, als hielte die Welt den Atem an.

Der Reiter war verschwunden.

Nur eine einzige Messinghülle blieb im Sand zurück – mit einer frisch eingravierten 17 und den winzigen, kaum sichtbaren Buchstaben: **TWT – 17 Jahre.**



## Westerngeschichte - Fortsetzung

John hob die Hülse auf und wusste: Manchmal schreibt eine Zeitung nicht über die Wahrheit. Manchmal schreibt sie sie **herbei**.

John Fitzburn drehte die Messinghülse mit der eingravierten 17 zwischen den Fingern und runzelte die Stirn. Mysteriös, bedrohlich ... und irgendwie zu sauber poliert für einen echten Outlaw.

Da raschelte es hinter ihm. „Stehenbleiben!“, rief John und wirbelte herum – bereit für alles: Geister, Banditen, Dämonen der 17. Meile ... Aber was da aus dem Schatten stolperte, war weder mystisch noch gefährlich. Es war Hank Barlow, Drucker der TWTimes. Voller Druckerschwärze, mit schief aufgesetztem Hut – und mit einer ganzen Tasche voller Hülsen, in die unbeholfen die Zahl 17 gekratzt war.



„Ähm ... Sheriff?“, murmelte Hank. „Ich glaub, ich muss was gestehen.“

John starrte ihn an. „Bitte sag mir, dass du nicht ...“ „Doch.“ Hank zog eine weitere Hülse hervor. „Für die Jubiläumsausgabe! Sensation verkauft sich besser. Und ich dachte: 17 Jahre – 17 Reiter – 17 Mysterien! Das harmoniert so schön.“ John schloss die Augen und atmete tief ein. „Hank... Du hast also den legendären mystischen Outlaw erfunden?“ „Naja... erfunden klingt hart.“ Hank tippte nervös mit dem Fuß. „Marketing. Kreative Berichterstattung. Äh ... Jubiläumsflair!“ Bevor John etwas entgegen konnte, ertönte ein Pferdewiehern hinter den Felsen.

Ein echter Reiter, schwarz gekleidet und völlig unbeeindruckt vom peinlich entlarvten Drucker, tauchte auf. Der Fremde musterte die beiden und sagte trocken: „Ihr habt meinen Ruf ruiniert. 17 Jahre lang hab’ ich versucht, mysteriös zu bleiben – und ihr macht mich zu einer Schlagzeile.“ John blinzelte. „Warte ... dich gibt’s wirklich?“ Der Reiter seufzte. „Natürlich. Aber ich mag Privatsphäre. Ich hinterlasse eine Hülse als Autogramm, und eure Zeitung macht gleich eine Serie draus.“

Hank wurde bleich. „Wir ... ähm ... können eine Gegendarstellung drucken?“ Der Reiter nickte gnädig. „Gut. Und schreibt rein, dass ich Autogrammwünsche nur noch jeden 17. des Monats entgegennehme.“

Dann galoppierte er davon – ganz wie es sich für eine Legende gehörte.

John sah Hank an. „Druckst du das?“ Hank nickte.

„Ja. Und nächstes Jahr zum 18. Jubiläum lassen wir die Finger von Mystik. Vielleicht machen wir dann ’ne Kuchenaktion.“

(Karl-Emil)

## Leserzuschriften zur Eventwelt



### Das Winterevent

Von 28.01.26 bis 16.02.26 gab es wieder eine Eventwelt, die erste im diesen Jahr, mit dem Thema Wintereventwelt - doch leider wurde das Thema verfehlt. Unter einer Winterwelt stellt man sich eine Welt mit verschneiter Landschaft und einigen Winterquests vor. Es gab zwar die Winterquest wie in der normalen Welt auch, doch leider konnte man diese auf der Eventwelt nicht machen. Es war einfach nur eine normale Eventwelt ohne Besonderheiten.

Als Sets gab es Comte de Rochambeaus Kleider, Waffen, Tier und Satteltruhe, El Gringos Kleider, Waffen und Tiertruhe und Feuerwehr Kleider und Waffentruhe. Aber nur die Feuerwehr Kleidertruhe konnte man mit Dollar kaufen. Für die anderen Truhen waren Bonds oder Nuggets erforderlich.

Wenn ich für diese Welt eine Note geben müsste, wäre es eine 4-

Julio 07

### Der Bürgermeister

Werte Stadtbewohner!

Hat Spaß gemacht hier mit EUCH, diese City aus dem knochentrockenen "Boden der Pampa zu STAMPFEN"! Allen Widrigkeiten zum Trotz, die sich beim Ausbauen unter der glühenden Wüstensonne ergaben, steht diese "Schönste Stadt" nun wie ein Fels in der Brandung! Und es ist die "Schönste City" hier im Lande ... wie man unschwer erkennen kann! ;- ) Und Dank dem **Marshall**, gibt es keine "Parasiten/Tagediebe/Maulhelden" bei UNS!

Der Bürgermeister

Detektiv Marshall Daisy Town	
Status	Aktiv
Stufe	170
Duellstufe	208
Rang	14
Erfolgspunkte	23900
Bündnis	--

Danke für das Austesten und die lehrreichen Duelle!

Herzen sende ich nur an "VERDIENTE Spieler des Volkes"! "Sympathie-Spielerliste" bekommen solche Event-Push-ups...LOGISCH!

(Verschenkst in der Realen-WELT auch keinem



## Wintereventwelt

Resumee einer vielversprechenden Eventwelt

„Wenn Schnee die Prärie bedeckt und eisiger Wind durch die Städte weht, beginnt eine ganz besondere Zeit: Die **Wintereventwelt** ist da! Freut euch auf eine einzigartige Winteratmosphäre, exklusive Eventbelohnungen und spannende Herausforderungen, die nur für kurze Zeit verfügbar sind. Baut eure Stadt im frostigen Klima auf und sichert euch wertvolle Preise, die euren Fortschritt nachhaltig stärken.“ (Zitat: Eventy McEventFace, <https://forum.the-west.de/index.php?threads/wintereventwelt.80715/#post-929929>)

Nach dieser vielversprechenden Ankündigung waren meine Erwartungen hoch. Ich war gespannt, wie diese Winterwelt und Schneelandschaft wohl aussehen würde. Wie würde ich Karte wohl aussehen, nachdem der Nebel sich lichtet?

Pünktlich am 28.01.2026 erschien auf allen Welten der DE-Server die Meldung:

[13:17] Henry: Die Eventwelt ist jetzt geöffnet. Dann kam die Überraschung... keine Winterlandschaft. Die Karte, die sich mir zeigte, sah aus wie immer. Keine Spur von Winter, Frost und Kälte.

Nachdem die erste Enttäuschung verfliegen war, konzentrierte ich mich darauf, mein Level zu erhöhen. Schließlich sollte es für jeden, der Level 220 erreicht, einen Preis geben. Der Blick in den Buffshop offenbarte jedoch die nächste Enttäuschung. Ich war als Non-Nugget-Spieler unterwegs und sah, dass es für mich nicht zu holen gab. Sowohl Buffs als auch Kisten waren für Bonds oder Nuggets zu erwerben. Bonds musste man erstmal sammeln und Nuggets wollte ich nicht ausgeben. Doch halt... für 1,2 Mio \$ konnte man die Kleidung des Feuerwehrsets kaufen. Das war ein Lichtblick, der mich motivierte, weiter zu klicken, um das nötige „Kleingeld“ zu bekommen. Die Boni dieser Welt gaben gute Voraussetzungen dafür, dies schnell zu erreichen.



Bild KI-generiert (ChatGPT)



In GM-Town gab es alles zu kaufen, was das Herz begehrt. Ich deckte mich zunächst mit den wichtigsten Sachen für Quests und Arbeiten ein. Da entdeckte ich beim Büchsenmacher etwas, das mich auf eine Idee brachte. Ich klickte, so schnell es ging, 1 Mio \$ zusammen und kaufte ein. Ich schaffte es, ohne „Schicksal“ 100 mal den Bären zu kaufen und freute mich riesig über den Ersterfolg. Als „Anführer der Bärenbande“ hatte ich mein erstes Ziel erreicht.

Nach und nach füllte sich der Saloon und die Diskussionen begannen. Anscheinend war ich nicht der einzige, dem das Angebot im Shop missfiel. Hinzu kam noch, dass der Geschwindigkeits- und Produktfundbonus recht niedrig angesetzt war, so dass man sehr lange brauchte, um die lukrativen Arbeiten zu erreichen oder notwendige Produkte für Quests und Crafting zu finden. Depotylon, der als GM in dieser Welt unterwegs war, reagierte schnell auf die Kritik und spielte eine Umfrage ein. Mehr als 80% der Spieler des Servers stimmten für eine Veränderung. Schon am nächsten Tag fanden sich nachmittags einzelne Buffs (Lebkuchenhaus, Eierlikör, Zuckerstangen und Pflaumenkuchen) für \$ im Shop und die Geschwindigkeits- und Produktfundboni waren angepasst. Nun machte das Klicken noch mehr Spaß. Schnell hatte man das Feuerwehr-Set auf ^1, ^2, ^3 veredelt. Geld und XP kamen noch schneller rein.

Dann wurde der erste Fortkampf ausgerufen von Depotylon. Er versprach eine Belohnung für alle Teilnehmer, über die wir uns freuen würden: Awesomnia (Saloon 21) am 30.01.26 um 20:36 Uhr.



Als begeisterter FKler ließ ich mir das natürlich nicht entgehen. Doch was sollte man anziehen? Ganz Old-School kleidete ich mich in meiner Stadt und GM-Town ein. Als Belohnung bekam jeder FK-Teilnehmer 100 Bonds. Das Comte-Reiset war schon für 500 Bonds/Nuggets im Shop zu erwerben, so dass ich dem einen großen Schritt näherkam.

Die Eventwelt lief weiter, wie ich mir das vorgestellt hatte. Städte wurde hochgezogen, Forts errichtet, Duelle gestartet usw. Natürlich wurden auch weiter Fortkämpfe ausgerufen, sobald die ersten Forts standen. Dies bot eine gute Gelegenheit, die neuen „Klams“ von Henry und John auszutesten. Für den Stadt- und Fortausbau zeigten sich die Kleidungsstücke von Maria als ausgesprochen nützlich.

In der zweiten Woche der Eventwelt wurde mir recht schnell klar, dass es für berufstätige Non-Nugget-Spieler nahezu unmöglich war, in drei Wochen Eventwelt Level 220 zu erreichen. Trotzdem hatte ich viel Spaß in der Stadt und im Saloon.

Es gab allerdings etwas oder jemanden, der das Hilfsbereitschaft untereinander trübte. Er kaufte alles auf, was auf dem Weltmarkt stand. Für viele „Stadtlose“ stellt das ein Problem dar, wenn sie im Crafting vorankommen wollten.

Mein Fazit: Eine schöne Eventwelt mit etwas zu hoch gesteckten vorgegebenen Zielen (Level 220).



### Serie: Named Items

In dieser Ausgabe: Nana, Tom Nixon, Ike Clanton, Frank Butler und die legendäre Annie Oakley.  
**Seite 2**

### Feuilleton

Das Rätsel um den Geisterkommandanten (Anonyme Autoren)  
**Seite 3**

### Rätsellecke

Ein besonders kniffliges Rätsel um den Geisterkommandanten (Fortsetzung von Seite 3)  
**Seite 4**

## Named Items bei The West

### Welche historischen Persönlichkeiten stecken dahinter?

#### Nanas Stirnband



**Nana** (ca. 1810–1896), auch bekannt als Kas-tziden („Gebrochener Fuß“), war ein legendärer Kriegshäuptling der Chihenne-Apachen. Er ist vor allem für seine unglaubliche Zähigkeit bekannt, weil er noch im Alter von über 80 Jahren erfolgreiche Guerilla-Raubzüge anführte, obwohl er halblind war und unter schwerem Rheuma litt.

Nana kämpfte an der Seite berühmter Anführer wie Mangas Coloradas und Victorio. Nach Victorios Tod im Jahr 1880 übernahm er die Führung der Überlebenden.

Mit nur etwa 15 bis 40 Kriegerern legte er in weniger als zwei Monaten über 1.600 km (1.000 Meilen) zurück („Nanas Raid“ (1881)). Dabei besiegte er US-Kavallerie-Einheiten in zahlreichen Gefechten und entkam über 1.000 verfolgenden Soldaten.

Er war mit einer Schwester von Geronimo verheiratet und schloss sich diesem in den letzten Jahren des Apachen-Widerstands an.

Nach seiner endgültigen Ergebung 1886 wurde er als Kriegsgefangener nach Florida und später nach Fort Sill, Oklahoma, deportiert, wo er 1896 im Alter von etwa 96 Jahren starb.



#### Tom Nixons Schleife



Im „Wilden Westen“ gab es zwei bekannte historische Persönlichkeiten namens **Tom Nixon**, die beide in kriminelle oder gewaltsame Auseinandersetzungen verwickelt waren:

**1. Tom Nixon**, auch bekannt unter dem Pseudonym Tom Barnes, war ein berühmter Outlaw und Mitglied der sogenannten „Black Hills Bandits“.

Er stammte vermutlich aus Kanada und arbeitete als Hufschmied in Deadwood, South Dakota. Zusammen mit Jim Berry und Bill Heffridge überfiel er innerhalb weniger Monate sieben Postkutschen.

Am 18. September 1877 beteiligte er sich am Überfall auf die Union Pacific Railroad bei Big Springs, Nebraska. Die Bande erbeutete Gold im Wert von über 60.000 USD.

Nach der Aufteilung der Beute (er erhielt etwa 10.000 USD) floh er nach Chicago und später vermutlich zurück nach Kanada. Im Gegensatz zu vielen seiner Komplizen wurde er nie gefasst.

**2. Tom Nixon** war in Dodge City, Kansas, als Büffeljäger und stellvertretender Sheriff bekannt.

Er geriet in einen tödlichen Konflikt mit dem Spieler und Revolverhelden „Mysterious“ Dave Mather.

Am 21. Juli 1884 wurde Nixon von Mather vor dem Opera House Saloon in Dodge City erschossen. Mather feuerte vier Kugeln ab, von denen eine Nixons Herz durchbohrte. Er starb noch am Tatort. Mather wurde später wegen Notwehr freigesprochen.

#### Ike Clantos Lumpen



**Ike Clanton** (eigentlich Joseph Isaac Clanton) war eine der zentralen Figuren des „Cowboy“-Konflikts im Tombstone des späten 19. Jahrhunderts. Bekannt wurde er vor allem als der Mann, der die legendäre Schießerei am O.K. Corral am 26. Oktober 1881 maßgeblich mit provozierte.

Ike gehörte zur „Clanton-Gang“, einer Gruppe von Viehdieben und Ranchern, die in stetigem Clinch mit den Gesetzeshütern Wyatt, Virgil und Morgan Earp sowie Doc Holliday stand. Obwohl Ike den Kampf durch öffentliche Drohungen gegen die Earps am Vorabend anheizte, floh er während des eigentlichen Gefechts am O.K. Corral, da er unbewaffnet war. Sein Bruder Billy Clanton sowie Tom und Frank McLaury starben in dem 30-sekündigen Feuergefecht.

Ike versuchte im Anschluss erfolglos, die Earps wegen Mordes vor Gericht zu bringen.

Ike Clanton setzte seine kriminellen Aktivitäten als Viehdieb fort, bis er am 1. Juni 1887 von dem Detektiv Jonas V. Brighton erschossen wurde, als er sich seiner Verhaftung widersetzte.



## Frank Butler und Annie Oakley

#### Frank Butlers Shorts

**Frank Butler** (1847–1926) war ein irisch-amerikanischer Kunstschütze, der vor allem als Ehemann und Manager der legendären Annie Oakley bekannt wurde.

Butler war bereits ein etablierter Schütze, als er 1875 in Ohio zu einem Wettbewerb gegen einen „lokalen Champion“ antrat. Er verlor überraschend gegen die damals erst 15-jährige Phoebe Ann Mosey (Annie Oakley), verliebte sich jedoch prompt in sie.

Die beiden heirateten 1876 und blieben über 50 Jahre lang unzertrennlich. Entgegen der Darstellung im Musical *Annie Get Your Gun* war Butler nicht eifersüchtig auf den Erfolg seiner Frau, sondern unterstützte sie bedingungslos.

Ab 1885 traten beide in Buffalo Bill's Wild West Show auf. Während Oakley zum Weltstar avancierte, zog sich Butler zunehmend aus dem Rampenlicht zurück, um als ihr Manager und technischer Assistent zu fungieren.

Die Verbundenheit des Paares gilt als eine der größten Romanzen des Wilden Westens. Als Annie Oakley am 3. November 1926 starb, war Butler so am Boden zerstört, dass er die Nahrungsaufnahme verweigerte und nur 18 Tage später ebenfalls verstarb.

#### Annie Oakleys karierte Hose

**Annie Oakley** (1860–1926) war die wohl berühmteste Kunstschützin des Wilden Westens, obwohl sie eigentlich aus Ohio stammte. Bekannt wurde sie vor allem als Star in Buffalo Bill's Wild West Show, der sie sich 1885 anschloss.

Den Spitznamen „Little Sure Shot“ erhielt sie vom Lakota-Häuptling Sitting Bull, der so beeindruckt von ihrem Talent war, dass er sie symbolisch adoptierte. Zu ihren berühmtesten Nummern gehörte das Spalten einer Spielkarte auf deren Kante aus großer Entfernung, das Ausblasen von Kerzen mit Projektilen oder das Abschießen einer Zigarette aus dem Mund ihres Ehemanns Frank Butler.

Sie trat vor europäischen Monarchen wie Königin Victoria auf und war zeitweise die bestbezahlte Darstellerin der Show – nach Buffalo Bill selbst.

Trotz ihres Images als „Cowgirl“ legte Oakley großen Wert auf ein tugendhaftes Bild. Sie nähte ihre Kostüme selbst, engagierte sich für die Ausbildung von Frauen an der Waffe zur Selbstverteidigung und unterstützte Waisenkinder. Ihr Leben endete 1926 in ihrer Heimat Ohio; ihr Ehemann Frank Butler starb nur 18 Tage nach ihr.

Ihre Lebensgeschichte bildete später die Vorlage für das berühmte Musical *„Annie Get Your Gun“*.



## HALLOWEENGEISTER

Viele der „alten Hasen“ von TW werden sich sicher noch erinnern, wie die Welten des Westens erschauerten, als im Oktober 2023 zum ersten Mal die Halloween-Geister bei den Fortkämpfen in Saloon 21 auftauchten – Gefreiter Geist, Kapitän Kopflos, Leutnant Löchrig, Private Panik, Sargeant Spooky und der Geisterkommandat. Eine gruselige Geschichte umspannt die fünf Soldaten und den Abenteurer (nachzulesen im Forum: <https://forum.the-west.de/index.php?threads/fortk%C3%A4mpfe-im-saloon-21.79214/page-2#post-905028>). Schaurig waren sie anzusehen und noch schwieriger zu besiegen. So schnell wie sie auftauchten, waren sie dann auch wieder verschwunden. Doch rechtzeitig zu Halloween, im Oktober 2024, waren sie wieder da und forderten erneut die Bewohner des Westens zum Kampf heraus (Forum: <https://forum.the-west.de/index.php?threads/das-r%C3%A4tsel-und-geisterfluch.80215>).

Die Fortkämpfe gegen die Geister waren schwierig, brachten aber selbst die größten Feinde dazu, gemeinsam zu kämpfen, um zu gewinnen und die Geister in die Flucht zu schlagen. Auf manchen Welten gelang dies sogar. Doch diesmal verschwanden die Geister nicht so einfach. Noch immer verweilen sie auf den alten Welten reglos am Saloon 21. Viele fragen sich, was geschehen ist. Die folgende Geschichte bringt vielleicht etwas Licht ins Dunkle...

### Das Rätsel um den Geisterkommandanten

#### Was im Herbst 2024 geschah:

Nach langen Stunden voller Anspannung und Rätselraten war es schließlich vollbracht – durch eure scharfen Sinne und eure unvergleichliche Entschlossenheit habt ihr es geschafft, die letzten Verbindungen der Geister zum Diesseits zu durchtrennen. Jede einzelne Zuordnung eines Geistes zu seinen Besitztümern brachte uns näher an das Ende des Fluchs. Mit vereinten Kräften konntet ihr die Geheimnisse entschlüsseln und die rastlosen Seelen endgültig von ihrer Qual befreien. Die verdammten Gegenstände, die die Geister an diesen Ort gebunden hatten, wurden unter den wachsamen Augen aller Bürger des Westens in einem großen Feuer verbrannt, damit der Spuk nie wieder über die Stadt hereinbrechen möge.

Als sich die letzten Rauchschwaden verzogen und das geisterhafte Flüstern verstummte, schien es, als hätte das Fort Saloon 21 endlich Frieden gefunden. Der Sheriff verkündete, dass das Fort nun wieder ein sicherer Ort sei, an dem man ohne Furcht zusammenkommen könne. Die erschöpften, aber triumphierenden Bürger fanden sich noch einmal im Saloon ein, um ihre Erfolge gebührend zu feiern. Es gab lachende Gesichter, den allseits geschätzten Geschmack von Ouzo und Whiskey und die Gewissheit, dass der Fluch endlich gebrochen war.

Ein kleiner Zweifel bleibt jedoch ...

Waren es nicht eigentlich sechs Geister gewesen? Hatten die Geister nicht im ersten Jahr ihres Erscheinens einen Geisterkommandanten? Was aber war mit ihm geschehen?

Als Barkeeper Henry tief in der Nacht die Saloontüren hinter sich abschloss und sich auf den Nachhauseweg machte, hätte er schwören können, einen schemenhaften Umriss in der Dunkelheit wahrgenommen zu haben. Da fielen ihm die alten Unterlagen ein, die so plötzlich beim Sheriff auf dem Tisch gelegen hatten. Niemand schien zu wissen, woher sie gekommen waren ...

Seitdem gab es jedoch keine sonderbaren Vorkommnisse mehr und so geriet das schnell in Vergessenheit.

#### Im Herbst 2025:

Mittlerweile war ein ganzes Jahr vergangen und es hatte den Bewohnern des Wilden Westens einen besonders milden Herbst beschert. Statt nahendem Frost schien täglich die goldene Herbstsonne. Flint Westwood war darüber mehr als erfreut. Schon seit Wochen arbeitete er fast ununterbrochen draußen, um seine Farm zu erweitern. Einen neuen Zaun hatte er bereits errichtet, das Scheumendach ausgebessert und nun sollte ein kleiner Anbau aus Wohngebäude entstehen.

Mit Schaufel und Schweiß machte er sich daran, eine Grube für das Fundament auszuheben. Doch nach einigen Stunden harter Arbeit stieß seine Schaufel in gut zwei Metern Tiefe auf etwas Hartes. Verwundert grub er weiter und entdeckte morsche Holzreste, die offenbar von einer alten Konstruktion stammten. Vielleicht von einem vergessenen Keller? Vielleicht von dem Vorbesitzer der Farm gebaut? Flint stöhnte genervt. „Na prima, jetzt muss ich erst diesen alten Mist rausschaffen, bevor ich weiterbauen kann.“

Am Abend ritt er zu ein paar Freunden, um sie um Hilfe zu bitten, damit sie die Hölzer gemeinsam ausgraben und wegschaffen könnten. Als sie am

nächsten Tag im Morgengrauen mit Fackeln und Werkzeugen anrückten, fanden sich auch einige neugierige Bürger ein, die sich das Schauspiel nicht entgehen lassen wollten. Unter ihnen war auch Old Man Hackett, der in seiner Freizeit gerne als Hobby-Archäologe arbeitete. „Moment, Flint“, meinte er, als dieser schon den nächsten Balken herausziehen wollte. „Das ist der etwa so groß wie eine Hütte war, aber keinen erkennbaren Eingang hatte. Und auch wenn sie schon sehr mitgenommen aussahen, erkannte man dennoch, dass die Wände aus sehr hochwertigen Holzbalken errichtet wurden. Auch die aufwendigen Schnitzereien deuteten darauf hin, dass dieser Ort mehr als ein Keller war und möglicherweise einst absichtlich tief vergraben wurde.“

„Das war kein Keller“, murmelte einer der Freiwilligen. „Das war eher ein ... Geheimraum.“

„Aber wofür?“ fragte Hackett nachdenklich. Niemand wusste eine Antwort.

Als sie weiter in der Erde gruben, stießen sie auf einen runden, metallischen Gegenstand. Es war ein kunstvoll verzierter Orden, der in erstaunlich gutem Zustand war. Kein Rost und kein Schmutz, als hätte ihn die Zeit verschont. Flint hob ihn vorsichtig auf, und die Gruppe beugte sich neugierig über das Fundstück.

Doch als sie die Gravur erkannten, wich allen die Farbe aus dem Gesicht. „Dem Geisterkommandanten zur Ehre“, las Flint leise vor. Alle standen wie erstarrt, bis einer der Arbeiter vorschlug, das Ganze im Saloon zu besprechen, mit einem Whiskey zur Beruhigung.

Noch am selben Abend versammelten sie sich bei Henry im Saloon 21. Der Barkeeper hörte aufmerksam zu, während Flint den Orden auf den Tresen legte. „Hm, was wenn ...? Nein, das kann nicht sein...“, murmelte Henry dann. Er richtete seinen Blick auf die Anwesenden. „Ich erinnere mich gerade an die Dokumente, die uns der Sheriff letztes Jahr gezeigt hat, als wir erneut dabei helfen sollten, die Geister zu befreien. John hat uns nie erzählt, woher sie stammten. Aber Dokumente über Geister hat man nicht einfach so in seinem Büro liegen.“

Ein wenig später kam auch John Fitzburn in den Saloon und erinnerte sich, dass die Dokumente damals einfach plötzlich auf seinem Tisch aufgetaucht waren. Er holte die Unterlagen aus seinem Büro und blätterte sie mit ernster Miene ein weiteres Mal durch. Schließlich nickte er. „Ihr habt recht. In all diesen Aufzeichnungen ist kein Hinweis auf den Geisterkommandanten. Wie wenn er selbst dafür gesorgt hätte.“ „Das bedeutet aber, dass der Kommandant noch irgendwo herumgeistern könnte, das ist gar nicht gut“, merkte einer der Freiwilligen an. „Vielleicht können wir an dem Orden oder eben doch in den alten Dokumenten Hinweise finden?“

Gemeinsam setzten sie sich an den großen Tisch im Saloon und begannen, jedes einzelne Dokument erneut genauestens zu prüfen. Jede Notiz, jeder Randkommentar und jedes Symbol konnte einen Hinweis geben. Vielleicht hatten sie im letzten Jahr etwas übersehen.

Und tatsächlich, auf der Rückseite eines alten Dokumentes zur Übereignung eines Knochentalismans entdeckte Old Man Hackett schließlich einige handschriftliche Notizen! Wenn sie diese Kritzeleien entschlüsseln und die rätselhaften Fragen darauf beantworten könnten, gäbe ihnen das vielleicht Aufschluss über den Aufenthaltsort des Geisterkommandanten.

(Fortsetzung auf Seite 4)



Bild KI-generiert (ChatGPT)

## Das Rätsel um den Geisterkommandanten

Fortsetzung von Seite 3



Bild KI-generiert (ChatGPT)

**Helft Ihnen bei der Lösung des Rätsels! Jede Antwort enthält einen Buchstaben des Lösungswortes, welcher dies ist, steht in Klammern hinter der Frage.**

1. Welchem Ereignis/Feiertag ist das zweite reguläre Event im Jahr gewidmet, bei dem es nach Erreichen des Freesets keine roten Bondbriefe pro weitere gesammelte 5000 Eventwährung gibt? (4. Buchstabe)
2. Wie heißt der Geist, dessen Rang eines der neuen Glücksfunditens (aus dem Jahr 2025) gewidmet ist? (7., da die Schreibweisen des Ranges sich leicht unterscheiden, gelten beide Antworten und der Umlaut zählt als ein Buchstabe)
3. Es gibt einen Arbeitsspot auf der Karte, an dem keine neue Arbeit hinzugekommen ist. Dort gibt es bei einer Arbeit Zufallsprodukte - welches Produkt davon ist in der Regel nicht der Grund dafür, diese Arbeit zu machen? (4. Buchstabe)
4. Wie heißt das Gewehr des geisterhaften Sets, das Arbeitspunkte auf "Als Archäologe arbeiten" gibt? (5. Buchstabe)
5. Welches Feature wurde im Juni 2013 ins Spiel eingeführt? (2. Buchstabe)

6. Welches gecrafterte Produkt des Feldkochs entsteht aus der Anleitung (nicht Eventrezept), ohne die man ab einem gewissen Handwerkslevel nicht weiterkommt? (9. Buchstabe)
7. Bei einem Arbeitsspot auf der Karte ist noch ein Platz für eine weitere neue Arbeit frei. Wie heißt das Produkt der einen dort neu hinzugefügten Arbeit? (1. Buchstabe)
8. Welches neue Produkt benötigen Feldkoch, Quacksalber und Sattler für eines ihrer neuen Rezepte, nicht jedoch der Schmied? (5. Buchstabe - kann sein, dass es mehrere gibt, aber so ist das eben mit Rätseln)
9. Es gibt einen Arbeitsspot, den es auf der Map in zwei großen Sektoren je nur dreimal gibt, in zwei anderen Sektoren jedoch fünfmal. Welche Arbeit ist dort mit der Levelerweiterung neu hinzugekommen? (9., mit Leerzeichen)
10. Welche Farm lag ganz in der Nähe der Westwood-Farm, bevor sie niederbrannte? (5. Buchstabe)

Da bei Geistern nichts einfach ist, müsst ihr nun noch die Buchstaben in die richtige Reihenfolge bringen, damit ihr erfahrt, an welchem Ort zuletzt von geisterhaften Erscheinungen berichtet wurde, so dass dort möglicherweise Aufschluss über das Schicksal des Geisterkommandanten gefunden werden kann..

Wenn ihr das Rätsel löst, könnt ihr ein Items der Redaktion der TW Times gewinnen!

## Anmerkung zu den Räseln der MatoPress

**AUCH HIER KÖNNT IHR GEWINNEN!!!**

Forum kostenlos erstellen | © phpBB | Kostenloses Hilfe-Forum | **Kontakt** | einen Missbrauch melden | [www.blogieren.com](http://www.blogieren.com)

Auch bei der MatoPress könnt ihr etwas gewinnen, wenn ihr Rätsellösungen einsendet. Es gelten die gleichen Bedingungen wie bei der Teilnahme bei der TW Times. Alle Preise sind mit der Redaktion der TW Times abgesprochen. Die Lösungen zu den Rätseln schickt bitte per PN auf der Redaktionsseite ([www.twtimes.forumieren.com](http://www.twtimes.forumieren.com)) an die Redakteure der TW Times. 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 bitte Eure Lösungen im Forum per PN oder auf den Welten per Telegramm.

Immer aktiv sind:

**quis** auf den Welten 1, 10, Fairbanks, Hamnaville, 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.

## Aus dem Tagebuch der TWTimes - Sommerfest

### Januar, Februar 2026 ...

... Schnee, Schnee, Glätte, Nebel, eisige Kälte ...

"Ich brauche jetzt was Warmes." quis steht von seinem Arbeitsplatz auf und schlurft lustlos in die kleine Redaktionsküche um Tee zu kochen.

*"Ich steuere auch was Warmes bei zur Teestunde."* Ich beuge mich zum Aktenschrank und hole das Tagebuch hervor.

"Ach, das soll warm sein?", fragt quis.

*"Na klar, blättern wir einfach ein paar Seiten zurück bis zum Eintrag Sommerfest bei Steiff. Da war es wirklich heiß."*

### Ein heißer Sommertag ...

Unsere Redaktionsmaskottchen schaun uns fragend an. "Was haben sie denn? Bemerkest du auch den Blick von Pieps und Pipsy?", fragt mich quis.

*"Na erinnerst du dich nicht was heute ist?"*, frage ich zurück.

"Nö."

*"Na schau genau hin. Wie sehen sie aus? Worauf haben sie sich schon lange gefreut?"*

quis klatscht sich an die Stirn. "Das Sommerfest bei Steiff!", erinnert er sich wieder. "Ich saddle die Pferde. Pack du die Maskottchen ein bitte."



## Aus dem Tagebuch der TWTimes - Fortsetzung

Wir sind startklar. Also auf geht's! Heute ist bereits der zweite Tag beim dreitägigen Steiff Sommer. In Giengen ist schon viel Betrieb und ein Standplatz für unsere Pferde wieder nicht so leicht zu erreichen, da die sonst üblichen Wege gesperrt sind und zum Festplatz gehören.



## Aus dem Tagebuch der TWTimes - Fortsetzung

### Impressionen vom Fest



Archivartikelverkauf



Maskottchentreffen Knopf und Frieda



Ballonfiguren



Steiff Sammler Shop (Eiserner Gustav)



Steiff Manufaktur



Outlet

## Aus dem Tagebuch der TWTimes - Fortsetzung



*Märchenbilder mit Teddybären*



*Lebensgroße Tiere, die wie echte aussehen*



*Steiff International*



*Was zu Futtern*

## Aus dem Tagebuch der TWTimes - Fortsetzung

In der Schranne soll eine Auktion stattfinden. Also laufen wir ein Stück durch die Stadt bis zu diesem Gebäude.



Wir hören es schon am Eingang ... 5000 Euro ... 5500 Euro ... 6000 Euro ... zum Ersten, zum Zweiten - und - zum Dritten! Es handelt sich um eine Steiff Sonderauktion. Bei sowas waren wir noch nie live dabei. Wir gehen durch die weit geöffnete Tür, schauen und die hinter einer Absperrung aufgestellten Artikel an, während die Auktion läuft. Am Eingang gibt es einen Auktionskatalog, der schon mal 35 Euro kostet ... Wir suchen uns einen Platz im doch gut gefüllten Saal und schauen ein Weilchen der Auktion zu. quis fotografiert einige an die Wand geworfene Ergebnisse. Wir wissen ja, dass Steiff Figuren ihren Preis haben, aber wie viel hier geboten wird auf Teddybären, die wir vielleicht nichtmal zu erschwinglichen Preisen gekauft hätten ... Die Auktion findet im Saal, telefonisch und per Internet statt. Auf der Bühne wechseln sich zwei Auktionäre am Mikrophon ab. Hinter ihnen werden die zu ersteigernden Figuren gezeigt. Links davon sitzt die "Mannschaft", die die Telefonbieter begleitet, rechts die "Mannschaft", die die Bieter im Internet betreut.



## Aus dem Tagebuch der TWTimes - Fortsetzung

193 Objekte werden versteigert, von denen sich einige in der Schweiz befinden. Das heißt, wer ein Bärchen in der EU ersteigert, muss bei Einfuhr der im Zolllager in der Schweiz lagernden Bären zusätzliche Bearbeitungs-, Zollgebühren und die Mehrwertsteuer zahlen.



Wir kommen aus dem Staunen nicht mehr heraus. Das teuerste Gebot sind 28.000 Euro! Das haben wir direkt miterlebt.



Wir laufen zurück zum Festplatz um was zu Futtern. Immer mal wieder werden wir wegen unserer Maskottchen angesprochen. Im Shop gibt es die ja nur "nackt".

Wieder in der Redaktion sehen wir uns im Internet das Gesamtergebnis der Auktion an.

<https://www.spielzeugauktion.de/catalogs/177/categories/0/pages/1?lang=de&&>

Wir lieben ja die Steiffiguren, aber unsere leeren Satteltaschen mögen sie gar nicht ... Also - es bleibt oft beim Betrachten der Giengener Schönheiten.

*(Cymoril und quis)*



## Profil des Monats

### Handwerker

Karl-Emil brachte von seinem Ritt nach ORIGINAL TOWN auf Welt 1 ein interessantes Profil mit, welches wir zum Profil des Monats erklären und euch auszugsweise hier vorstellen.

#### *Meister oder Meisterin des Schmiedehandwerks.*

*Du hast weder eine weiche Murmel, noch bist Du eine Niete, - kannst aber beides perfekt herstellen. Geschmolzenes Blei oder Eisen formst Du mit den bloßen Händen. Die Qualität Deiner völlig rostfreien und ergonomisch gut in der Hand liegenden Pfannen hat sogar Rapunzel und das Pferd Maximus überzeugt. Für Duelle und Fortkämpfe rüstest Du Dein Team mit Präzisionstools jeglicher Art aus. Flachmänner trinkst Du nicht selber aus und in Deinen Poliersteinen spiegelt sich die Niederlage unserer Gegner. Grundsätzlich stellst Du alles nachhaltig und ohne Energieverschwendung her, damit sich niemand an Deinem Amboss festklebt.*

#### *Meister oder Meisterin des Sattlergewerbes.*

*Du ziehst nicht nur Leder an, sondern kannst es auch perfekt verarbeiten. Felle schwimmen Dir nicht davon, sondern sind Dir für die Herstellung von Feldflaschen oder Feldlagern bestens vertraut. Durch Deine Rennkutschen bringst Du Dynamik ins Team und der Edelsteinsattelknauf macht jedem einen schlanken Fuß. Dabei hältst Du aber die stabilen Zügel fest in der Hand. Du rüstest die Hüften Deines Teams mit gut aussehenden Munitionsgürteln aus.*

#### *Meister oder Meisterin der gepflegten Küche.*

*Nicht nur auf dem Feld.*

*Du bist über die Herstellung von Holzkohle hinaus und kannst schon Marmelade kochen. Räucherwerk ist Deine Spezialität und ein Früchte Cocktail geht Dir locker von der Hand. Dann bist Du so gut wie eingestellt!*

(Cymoril)



## War sonst noch was?

### War sonst noch was im Monat Februar?

#### Wintereventwelt

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/wintereventwelt.80715/>

#### Besondere Weltenboni vom 14.-16. Februar 2026

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/besondere-weltenboni-vom-14-16-februar-2026.80740/>

#### Herzen bei Nuggetkäufen



#### Valentins-Kämpfe im Saloon 21

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/fortk%C3%A4mpfe-im-saloon-21.79214/page-3#post-929620>

#### Valentineevent: Vielen Dank für die Blumen!

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/valentineevent-vielen-dank-f%C3%BCr-die-blumen.80742/>



#### Frühlingsgefühle

Die meisten Menschen haben den nassen, kalten, schneereichen Winter satt. Deshalb wird jetzt wohl Mitte Februar bereits ein Frühlingsevent angekündigt.

Vom 05. März - 02. April 2026 ist unsere Eventwelt für euch geöffnet.

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/eventwelt-fr%C3%BChlingsgef%C3%BChle.80746/#post-929824>





## Spione unterwegs ...

AAA: bor, is mir schlecht :-D bei der arbeit gab es selbst gebackene kekse ... brownies ... 50 gramm mehl ... 200 gramm schoko-kouvertüre ... 100 gramm zucker ... 100 gramm schoko-herzen ... 2 eier ... und noch 50 gramm butter - gefühlt 1 mio kalorien pro keks :-D, aber voll lecker :-D

BBB: stimmt,du arbeitest ja bei der Tafel,ach da backt ihr auch selber? :-D :-D :-D

AAA: ja .... und du kommst gleich in den ofen :-P

AAA: natürlich am besten rund um die uhr fk.... ganz nebenbei, es gibt leute, die arbeiten :-D :-D

BBB: Arbeit wird überbewertet

CCC: wie ihr habt kein Urlaub eingetragen als die Welt angekündigt wurde?

DDD: erstmal hausarzt anrufen für gelbe schein :-D

EEE: << hat noch paar Tage gelben Schein



AAA: mein wecker hat um 8,30 geklingelt ,ich bin aufgestanden und hab meine fische gefüttert (da geht das licht um 8,30 an ) danach hab ich kaffee gekocht und mich nochmal bis 9,45 ins bett gelegt ,aufgestanden ,kaffee getrunken ein brot und 10 tabletten gefressen ,pflegekraft reingelassen und mich aufe couch was ausgeruht :-D, so als rentner hat man manchmal einen stress ,ich sags dir du

AAA: hat jemand noch ein revolverhelden oberteil rumliegen ? CCC hat keins

BBB: [Hut des Revolverhelden der Dunkelheit] draufhauen ,ordentlich draufhauen

AAA: nicht den hut :-D das hemd

BBB: na ich dacht wenn du den platt genug haust ,kannst dir ein hemd nähen ?

AAA: wir hatten gestern auf Quebec eine Spielerin die uns melden wollte wegen Absprache beim Blumen Duell -.-

BBB: sachen gibts

CCC: lol :-D



Chat: AAA..... hat das Thema gelöscht.

BBB: böser Themen-Löscher einfach so hat er es ausgelöscht

CCC: is bestimmt ein ableger der ultrabösen radiergummibande

BBB: HA! CCC hat es mal wieder auf den Punkt gebracht

AAA: Ich sag euch, schafft euch keine Kinder an und bleibt Single. Hab grade im mecces den Wert von 5000 Nuggets ausgegeben Sad

BBB: da muss man ja auch nicht hingehen :-D

CCC: hast du n kindergarten eingeladen? :-D

DDD: und dabei war ich noch nicht mal dabei Depot :-D

CCC: aber schon geil, wie du das rl in nuggets umrechnest :-D ich stelle immer fest, dass mein handy keine LP mehr hat :-D

EEE: Spezialitätenrestaurants sind immer recht teuer, und es gibt sehr wenige schottische Restaurants in Deutschland. Von daher, wer Luxus will, muss Luxus bezahlen :-D





AAA: schweinische 50k bargeld in meiner hand ;-)  
 BBB: deswegen ooch die plötzliche Flucht :-D  
 AAA: :-D  
 BBB: okay mein Segen haste ik lass dich ab jetzt loofen  
 AAA: nene alles gut :-) ich bleib aufm et  
 BBB: so viel rennerei am morgen ik komm nich ma zum Bier saufen :-D  
 AAA: :-D morgensport ist gesund oder?  
 BBB: ja schon aber nich so überdimensioniert :-D ik hab ja mein halbes Bier verschüttet bei der Rennerei ik wünsch schonma nen schnieken Freitach

AAA: mittlerweile schalt ich meine Steckdosen aus, wenn ich in Urlaub fahr  
 BBB: richtig alle verbraucher aus. gefreiertruhe vorher aufessen.  
 AAA: die schmeckt immer so metallisch  
 BBB: du hast einen guten zahnarzt

AAA: bin ich wohl der einzige hier, der noch raucht  
 BBB: ich würd ja auch gerne aber dann könnt ich mir auch sofort die passende eichenmöbel kaufen



AAA: suche auch noch Leute mit Herz :-)

AAA: Mahlzeit Ihr seid heute Abend zum FK Angriff eingeladen. Es gibt viele Herzen/Bonds/EP.  
 BBB: :D mist, leider schon in der deff  
 AAA: prima gut so, opfer werden immer gebraucht. :-D  
 CCC: :D bin leider auch bei den opfern :D  
 AAA: warum leider? umso mehr sf.  
 CCC: na für euch „leider“ :P

Henry: XXX hat als Erster die Errungenschaft [Kappe] erhalten.  
 YYY: jetzt hab ich doch Klappe gelesen :-D  
 ZZZ: Halt die Kappe

AAA: Ich beschäftige mich nicht mit Sachen, die mich nicht interessieren. ;-)  
 BBB: wer wohl!? ausser man muss wegen arbeit, regierung oder so :-D

AAA: genug Binds für das Gringo Set bekommt man nie zusammen  
 AAA: Bongs  
 AAA: bonds, jetzt aber  
 BBB: bongs? :O  
 CCC: :-D  
 DDD: Bong? nehm ich :-D  
 EEE: bongo trommeln  
 AAA: :-D  
 CCC: bonbon?  
 AAA: würd ich jetzt eines nehmen  
 DDD: hab nur Schokolade.. ach nee und Erdbeer-Bonbons von Karls Erdbeerhof



## 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](http://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).

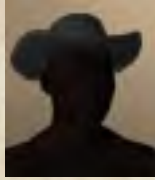
Gewinner eines Items der Redaktion fordern dieses bitte bei einem unserer Redakteure ab.

(Cymoril)



## Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

### Wer bin ich?



In dieser Ausgabe seid ihr dran, liebe Leser. Stellt uns eine Person vor, die etwas mit dem Wilden Westen oder den Vereinigten Staaten von Amerika zu tun hat. Diese Person soll entweder historisch oder sehr bekannt aus Literatur oder Film sein. Als Hilfe lasst ihr die Person etwas aus ihrem Leben erzählen und uns so ein paar Hinweise geben.

Wir sind gespannt, ob ihr diese Aufgabe lösen könnt. Wir werden eure Einsendungen dann in einer der nächsten Ausgaben mit veröffentlichen.

Als Preis gibt es wie immer **200 Nuggets** für den Gewinner. Alle anderen Einsender erhalten ein **Item der Redaktion**.

(Cymoril)

## Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel

### Es führt ein Weg nach Nirgendwo

Niemand wusste genau, warum der Weg so hieß, aber er tat sein Bestes, dem Namen gerecht zu werden. Er begann irgendwo, schlängelte sich ein wenig, überlegte es sich dann anders und endete schließlich ... nun ja, nirgendwo. Genau an dieser Stelle stand ich, mit einem alten Hut auf dem Kopf und der festen Überzeugung, dass Schilder grundsätzlich nur zur Verwirrung aufgestellt werden.

Südwestlich hatte ein fahrender Händler seinen Stand errichtet. „Stand“ war großzügig formuliert: Ein wackeliger Tisch, drei Kisten und ein Sonnenschirm, der eindeutig schon bessere Tage gesehen hatte. Der Händler selbst pries lautstark seine Waren an.

„Alles, was du brauchst! Und vieles, was du nicht brauchst!“, rief er.

Ich sah genauer hin: ein Löffel mit Loch, eine Sanduhr ohne Sand und ein Kompass, dessen Nadel sich beharrlich im Kreis drehte. „Zeigt der Norden an?“, fragte ich.

„Nein“, sagte der Händler stolz, „aber er zeigt Entschlossenheit.“

Nordwestlich führte ein schmaler Pfad auf Erkundungstour. Ein handgemaltes Schild verkündete: „*Hier gibt es vielleicht etwas zu entdecken.*“ Darunter, in kleinerer Schrift: „*Oder auch nicht.*“ Zwei Abenteurer kamen mir entgegen, völlig zerzaust.

„Und?“, fragte ich.

„Wir haben einen Stein gefunden“, sagte der Eine.

„Einen besonderen Stein?“

„Er war ... sehr steinig“, meinte der Andere. Beide nickten ehrfürchtig und zogen weiter, als hätten sie eine große Wahrheit erkannt.

Im Osten hörte man Gesang. Dort, in der Nähe einer größeren Ansiedlung, lagen ordentlich gestapelte Gesangbücher. Menschen standen drum herum und sangen begeistert – allerdings jeder in einer anderen Tonart. Ein Chorleiter winkte wild mit den Armen.

„Seite 42!“, rief er.

„Ich bin auf 17!“, rief jemand zurück.

Das Ergebnis klang, als hätte ein Hahn eine philosophische Krise.

## Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel

Südöstlich schließlich stand ein einsames Pferd angebunden. Es kaute langsam und schaute mich an, als wüsste es genau, dass ich mich verlaufen hatte.

„Weißt du, wo der Weg nach Nirgendwo hinführt?“, fragte ich.

Das Pferd schnaubte. Ein klares *Nein*, oder vielleicht ein *Ist doch egal*.

Ich drehte mich einmal im Kreis. Händler, Abenteurer, Sänger, Pferd. Vier Richtungen, keine Antwort. Da setzte ich mich mitten auf den Weg nach Nirgendwo, zufrieden lächelnd. Denn manchmal, dachte ich, ist Nirgendwo genau der richtige Ort, um anzukommen.



Als Lösung für unser Rätsel macht ihr bitte folgendes:

- Findet den gezeigten Ort auf der Weltkarte.
- Setzt den Marker auf der Karte genau so, wie er in unserem Bild zu sehen ist (Setzt die Fahne auf den **obersten Gipfel des Bergmassivs**)
- Klickt nach dem Setzen des Markers auf "Marker speichern" und "Marker exportieren"
- Die zwei Zahlen, die ihr dann seht, schickt ihr als Lösung an die TWTimes.

Hinweis 1: Wer sich nicht sicher ist, wie man einen Marker auf der Karte setzt, findet hier alles, was man dazu wissen muss: <https://wiki.the-west.de/wiki/Pinnnadeln>

Hinweis 2: Die Koordinaten werden auf das Pixel genau angegeben. Es ist daher praktisch ausgeschlossen, dass ihr exakt die Koordinate trefft, die wir beim Erstellen des Markers für das Rätsel bekommen haben. Daher bauen wir eine gewisse Kulanz ein und akzeptieren Lösungen, die bis zu 20 Pixel von unserer Koordinate abweichen, als richtig.

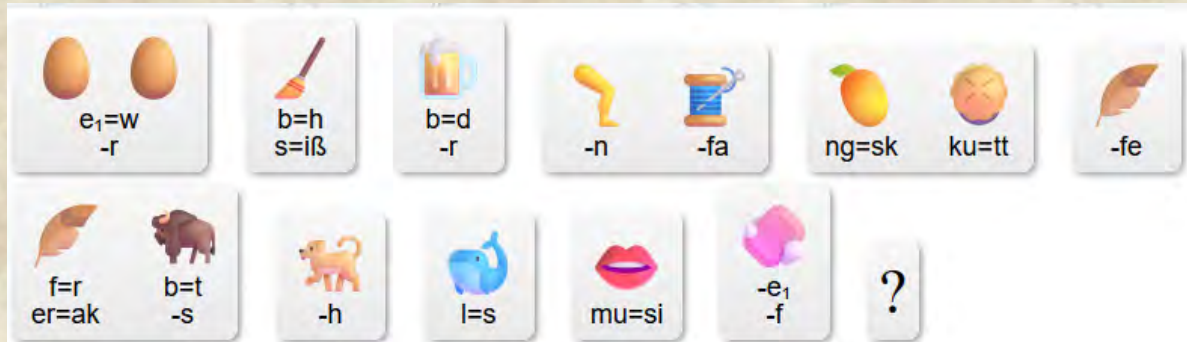
Hinweis 3: Städte erscheinen nur dann als bewohnte Städte oder Geisterstädte, wenn sie irgendwann einmal auch wirklich gegründet wurden. Es ist also möglich, dass ihr in eurer Spielwelt am Ort nicht alle Städte des Screenshots findet. Alle anderen Merkmale der Gegend sind jedoch in allen Spielwelten identisch.

Der Gewinner erhält **200 Nuggets**.

(quis)

## Rätsel Nr. 3 - Rebus

Rebus im März 2026



Löst bitte das Rebus und die darin enthaltene Aufgabe.

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

(Cymoril)

## Rätsel Nr. 4 - Bänder im Wind

Ein schmucker Saloon

Der Geburtstag von The West steht an. Maria ist schon mit den Vorbereitungen beschäftigt, um den Saloon zu schmücken. Außer dem Blumenschmuck, möchte sie zweihundert verschiedenfarbige Schleifenbänder zu je 110 cm Länge und 5 cm Breite aufhängen. Die Schleifenrollen dafür besorgt sie beim Gemischtwarenhändler, der Rollen zu je 25 Metern Schleifenband anbietet.



Wie viele Rollen muss Maria kaufen, damit sie die zweihundert Schleifen anfertigen kann? Sie möchte ganze (einfarbige) Schleifen zur Dekoration haben.

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

(quis)

## Rätsel Nr. 5 - Im Winter

### Treffen sich zwei Schlitten



Schreibt eine lustige Bemerkung oder kurze Geschichte zu dem oben gezeigten Bild.

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

*(Cymoril)*

## Rätsel Nr. 6 - Pferde

### Zum Jahr des Pferdes

Wie viele verschiedene Pferde gibt es bei The West? Es zählen nur richtige Pferde, keine weiteren Tiere oder Gegenstände der Kategorie Tiere.

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

*(quis)*



## Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe

### Rätselaufösungen und die Gewinner

#### Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: Joseph Pulitzer  
Preis: 200 Nuggets  
Gewinner: **FantaSixty**, Welt 10  
Einsendungen: 7 richtige

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



#### Rätsel Nr. 2 - Screenshoträtsel

Lösung: [marker 7104 10724 Screen Februar 2025]  
Preis: 200 Nuggets  
Gewinner: **Lares**, Welt 1  
Einsendungen: 5 richtige

#### Rätsel Nr. 3 - Rebus

Lösung: Unabhängig kann nur derjenige sein, der andere die Grenze dessen erkennen lässt, was er zu dulden bereit ist.

Preis: Ein Item der Redaktion  
Gewinner: **DLuck**, Welt Mexiko  
Einsendungen: 4 richtige

#### Rätsel Nr. 4 - Mathe

Lösung: 34 Federn waren versteckt.

Gewinner: Leider waren keine richtigen Einsendungen dabei.

#### Rätsel Nr. 5 - Leichtgewicht

Lösung: Der Kutscher wiegt 125 kg. (Pferd: 195 kg, Kutsche: 235 kg). Es gibt verschiedene Wege, die Kutsche samt Pferden und Kutscher über die Brücke zu bekommen. Solange das Gesamtgewicht unter den 900 kg geblieben ist, war jede Lösung korrekt.

Preis: Ein Item der Redaktion  
Gewinner: **Sheriff Steve**, Welt 10  
Einsendungen: 4 richtige

## 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

**Freie Redakteure** - stan78, Mato

**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](mailto: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.