

★ ★ **THE WEST TIMES** ★ ★



★ Ausgabe 130 ★ Dezember 2019 ★ © 2019 TWT-Team ★ twtimes.de ★



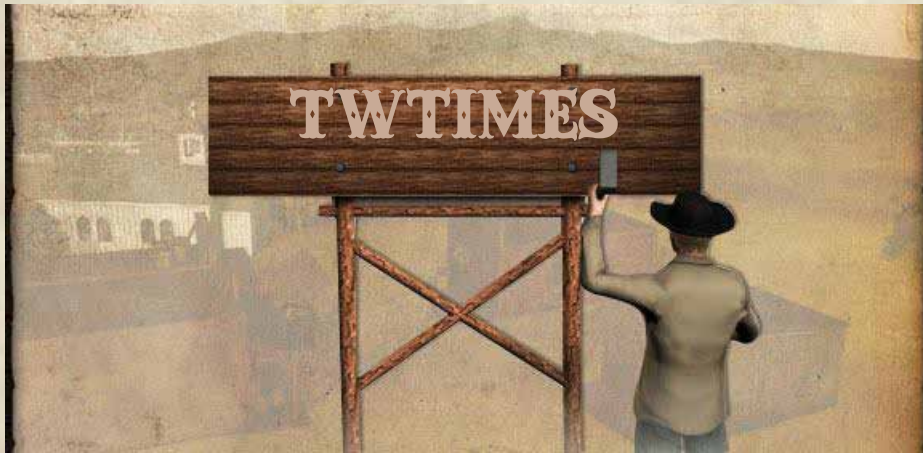
FROHE WEIHNACHTEN



**UND
EINEN GUTEN RUTSCH
IN DAS JAHR 2020**



Vorwort



Liebe Leserinnen und Leser,

es ist gleichermaßen beeindruckend und erschreckend, dass sich ein weiteres Lebensjahr dem Ende zuneigt und wir Euch heute mit unserer nächsten „runden“ Ausgabe 130 die letzte Zeitschrift des Jahres 2019 präsentieren dürfen. Ich möchte diese Gelegenheit noch einmal nutzen, um unseren Lesern für ihre Treue in diesem Jahr zu danken. Ich persönlich hoffe, dass Ihr uns und dem Spiel noch lange erhalten bleibt und die Community von The West beisammen haltet. Unter Browsergames ist The West mittlerweile ein ähnliches Relikt wie Die Stämme - und dennoch überzeugt es doch irgendwie mit seinem mitunter etwas verrosteten Spielprinzip und Aussehen. Speziell jenen, die schon Jahre Teil dieses Spiels sind, sollte zum Ende jedes Jahres ein Lächeln über das Gesicht huschen beim Gedanken daran, was wir schon alle miteinander erlebt haben.

Gleiches gilt für unsere Redaktion. Sie besteht aus einigen der erfahrensten verbliebenen Spieler und ich bin stolz, dass ihr, liebe Redaktion, jeden Monat aufs Neue eine lesenswerte Zeitung produziert und unseren Lesern eine Freude bereitet. Jeder von euch hat sich die hoffentlich erholsamen Feiertage zwischen Weihnachten und Neujahr verdient. Insbesondere, weil ihr zum Abschluss des Jahres noch einmal eine besonders schöne Ausgabe zusammengestellt habt:

Auf den nächsten Seiten finden die Leser eine Weihnachtsgeschichte der Redaktion, weitere weihnachtliche Stories von unseren Lesern, amüsante Weihnachtssprüche sowie zehn Rätsel und damit die Chance auf jede Menge Gewinne. Aber eben auch unsere spielbezogenen Inhalte zu Updates, der Schließung von Welt 4 sowie der Entwicklung von Sets in den vergangenen Jahren.

Ich bin überzeugt davon, dass für jeden unserer Leser die ein oder andere interessante Story dabei ist und freue mich besonders, euch auch im Jahr 2020 wieder als unsere Leser begrüßen zu dürfen! Zunächst einmal wünsche ich allen - Lesern und Redaktionsmitgliedern, Moderatoren wie Mitarbeitern von InnoGames - aber eine besinnliche Vorweihnachtszeit, den ein oder anderen schmackhaften Glühwein, ein tolles Weihnachtsfest mit Familien und Freunden und ganz besonders: einen sicheren und fröhlichen Start in unser Jahr 2020!

Frohe Weihnachten und einen guten Rutsch im Namen des gesamten Teams!

Mats Brandt (stam1994)
Chefredakteur der TWTimes



Inhalt

Vorwort	2	Sprüchesammlung	28
Inhalt	3	Der Chatspion	29
Wiederholbare Quests	4	Die Rätselecke	31
Update 2.113	5	Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	32
Update 2.114	6	Rätsel Nr. 2 - Zahlenrätsel	33
Weihnachtsgeschichte Nr. 1	7	Rätsel Nr. 3 - Naschkater	34
Weihnachtsgedicht - Krümel	8	Rätsel Nr. 4 - Der Streik	34
Schließung von Welt 4 und Charaktermigration	9	Rätsel Nr. 5 - Der Wohnort	35
Weihnachtsgeschichte Nr. 2	11	Rätsel Nr. 6 - Quadrate	36
Erinnerungen an Welt 4	14	Rätsel Nr. 7 - Buchstäblich	37
Tag der Toten 2019	16	Rätsel Nr. 8 - Telegramme	37
Weihnachtsgeschichte Nr. 3	17	Rätsel Nr. 9 - Craftingprodukte	38
Die Vielfalt der Möglichkeiten	19	Rätsel Nr. 10 - Bilderrätsel	39
Silvester-Einladungen	22	Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe	40
Weihnachtsgeschichte der Redaktion	24	Impressum	41



Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Dezember

Im Weihnachtsmonat stehen noch einmal sechs wiederholbare Quests bereit. Tipp der Redaktion: Wer früh anfängt, vermeidet Stress um die Feiertage herum! Hinweise über den Materialbedarf hatten wir euch ja bereits in der Novemberausgabe (Nr. 129) gegeben.

Der Geist der Weihnacht kann vom 02.12.2019 um 00:00 Uhr bis zum 05.01.2020 um 23:59 Uhr von euch Besitz ergreifen.



Ein Festtagsspuk jagt euch vom 02.12.2019 um 00:00 Uhr bis zum 06.01.2020 um 23:59 Uhr einen Schrecken ein.



Weihnachten ist bei The West etwas länger als üblich, nämlich vom 06.12.2019 um 00:00 Uhr bis zum 26.12.2019 um 23:59 Uhr.



Ein Truthahn für Grinch ist vom 16.12.2019 um 06:00 Uhr bis zum 06.01.2020 um 23:59 Uhr spielbar.



Ded Moroz, zu Deutsch: Väterchen Frost, wandert vom 20.12.2019 um 00:00 Uhr bis zum 30.01.2020 um 23:59 Uhr durch die winterliche Kälte.



Mit **Silvester** steht dann vom 31.12.2019 um 10:00 Uhr bis zum 12.01.2020 um 23:59 Uhr die allerletzte wiederholbare Quest des Jahres für euch bereit.



Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Wiederholungstätern - ab wie vielen wiederholbaren Quests gilt man eigentlich als "Intensivtäter"? - einen schönen, geruhsamen und vor allem spaßigen Abschluss des Jahres 2019 und einen guten Start in ein erfolgreiches Jahr 2020!

(Tony Montana 1602)



Update 2.113

Die Sammler, die Leere und der Tod



Für oder gegen jedes dieser drei Schlagworte hat das Update 2.113, das am Dienstag, dem 12. November 2019, in unser Spiel eingeführt wurde, etwas zu bieten. Den Sammlern bieten sich wieder neue Aufgaben und Möglichkeiten, denn die Sets des Oktoberfestevents sind nun handel- und veredelbar. Das Bäcker-Set hilft beim schnellen Reiten, das Münchner Paradeset ist sehr gut zum Errichten geeignet und das Hochländerset verstärkt Duellfertigkeiten, besonders die der Verteidigung.



Sets des Oktoberfest-Events 2019: Bäcker, Münchner Parade, Hochländer

Zum zurückliegenden Tag der Toten Event wurden drei Veränderungen vorgenommen. Ein Button und ein Icon wurden im Hauptfenster des Events ergänzt. Die Nutzungsdauer der Blumentöpfe wurde korrigiert, sodass sie nicht mehr zu früh unbrauchbar wurden. Schließlich kann nun ein Spiel direkt per Klick auf die Karten ausgelöst werden. Eine vorherige Freischaltung ist nicht mehr nötig oder möglich. Die Zugänglichkeit des Events wurde verbessert - Honi soit qui mal y pense.

Abgeschlossen wird das Update durch eine Fehlerkorrektur. Einige Spieler hatten beim Einloggen Probleme mit leeren Fenstern, wie man sie von Ankündigungen etwa für Events oder Sales kennt. Diese sollten nun nicht mehr auftauchen.

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-2-113.76842/> 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-2-113.76843/> teilnehmen.

(Tony Montana 1602)

Update 2.114

Last, but not least ...



Das letzte Novemberupdate erschien nach Erstellung dieser Ausgabe am Dienstag, dem 26. November 2019. Die Sammler und Veredler können sich nun mit den Sets des Events zum Tag der Toten eindecken. Das Vaquero Set und das Set des Musikalischen Cowgirls sind jetzt handel- und veredelbar. Zusätzlich erhielt der Gürtel des Musikalischen Cowgirls noch einen zusätzlichen Bonus, nämlich 0,4 Auftreten (pro Level).

In den beiden wiederholbaren Questreihen „Tag der Toten“ und „Ein Western Albtraum“ werden nun die selben Zeitbedingungen verwendet wie in ihren entsprechenden Hauptquests. Eine weitere Verbesserung der Quests gab es in der Quest „Mach dich bereit“. Hier führte ein falscher Hinweis die Spieler zum Questgeber Burnham City, obwohl die nächste Quest tatsächlich in Jacksonville bereit steht. Dies sollte nun nicht mehr vorkommen.

Zwei Sets und drei Quests, das war es auch schon zum Jahresabschluss - kurz und knackig. Hoffen wir, dass es auch 2020 mit dieser Dynamik weitergeht!

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-2-114.76854/> 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-2-114.76855/> teilnehmen.

(Tony Montana 1602)



Weihnachtsgeschichte Nr. 1

Das erste Weihnachtsgeschenk

Es war der Tag vor Heilig Abend. Große Schneeflocken fielen vom Himmel an diesem Morgen, als ich aus dem mit Eisblumen überzogenen Fenster meines Hotelzimmers sah. Ich beschloß erstmal in den Saloon zugehen und kräftig zu Frühstück. Hätte ich geahnt, was auf mich zukam, ich wäre im Hotel geblieben. Aber nichtsahnend wie ich war, zog ich meine Stiefel an, setzte den Stetson auf und stapfte durch den Schnee auf die andere Straßenseite in den Saloon.

Ich hatte noch die Schwingtür in der Hand, da hörte ich Maria kreischen: "Nein, nein, nein, welch ein Unglück." Henry stand wie gewohnt hinter dem Tresen und rief: "O mein Gott, das kann doch nicht wahr sein." Sheriff Fitzburn, wie immer einen Whiskey in der Hand, versprach nuschelnd: "Ich werd' sie finden, diese Verbrecher." Waupee murmelte in seiner Ecke sitzend: "Möge Manitu sie strafen."

Ich trat an den Tresen und fragte laut: "Was ist denn passiert, dass ihr euch so aufregt? "

"Was passiert ist fragst du Khosyma, was passiert ist siehst du doch, wenn du die Augen aufmachst ", schrie Maria mich ungehalten an. Ich sah mich vorsichtig um und meinte: "Ja gut, aber helft mir doch auf die Sprünge ... " Henry sah mich ungläubig an und sagte: "Der Weihnachtsbaum ist weg und auch alle Geschenke für die Waisenkinder. Gestern Abend war noch alles wie es sein sollte und jetzt - alles weg. Wie schlecht muss man sein, um einen Weihnachtsbaum und Geschenke zu klauen?"

"Die armen Kinder, freuen sich so auf Weihnachten und nun keine Geschenke, kein Baum", weinte Maria. "Was machen wir bloß? Khosyma tu was!"

Tun? Was sollte ich tun und wieso überhaupt ich? Aber das konnte ich natürlich nicht sagen, denn dann wären sie alle empört über mich hergefallen. Wo sollte ich den Dieb also suchen? Denn das ich Geschenke und Baum wiederbeschaffen sollte, egal wie, las ich deutlich in Marias Augen. Henry räusperte sich und meinte: "Khosyma du hast schon so viele Abenteuer bestanden, also hilf uns jetzt, wir zählen auf dich."

Was blieb mir also übrig? Ich sattelte mein Pferd und machte mich auf die Suche. Ich ritt Richtung Norden, denn das war genauso gut wie jede andere Richtung, da ich keine Idee hatte, wie ich den Dieb finden sollte. Das Schneegestöber wurde immer dichter, die Finger immer kälter und ich verfluchte meine Idee im Saloon zu Frühstück. Das altbackene Brot aus meiner Satteltasche hätte es doch auch getan.

Während ich so mit Gott und der Welt haderte, warum es mal wieder mich erwischt hatte, sah ich plötzlich im Straßengraben einen Wagen mit gebrochenem Rad liegen. "Brauchst du Hilfe Sam?" rief ich dem Fahrer zu. "Oh Khosyma du bist das", antwortete Sam Fuller verschreckt. "Nein, nein das geht schon, reite ruhig weiter."

Was war mit Sam nur los? Ohne Hilfe ein Rad zu wechseln war unmöglich. Also warum war er so darauf erpicht, das ich verschwinde? Ich sah genauer hin. Blitzte da unter der Plane nicht was Buntes hervor? Doch ich war mir sicher, ich hatte was gesehen. "Kommt gar nicht in Frage Sam, ich helfe dir", gab ich zur Antwort und stieg ab. Sam wurde ganz bleich und meinte: "Wirklich nicht nötig." Aber ich ließ mich nicht mehr aufhalten, griff nach der Plane und zog sie zurück. Und da lagen sie, die Geschenke und der Baum. Ich traute meinen Augen nicht, der harmlose Farmer Sam Fuller ein Dieb?

Fuller hatte sich während ich abgelenkt war auf mein Pferd geschwungen und wollte fliehen. Doch ein Pfiff genügte und mein treuer Gaul warf ihn ab. Ich nahm mein Lasso, fesselte den Verbrecher und brachte ihn in den Saloon zurück. Fuller erzählte uns, dass er als Kind niemals Weihnachtsgeschenke bekommen habe, und als er den geschmückten Baum und die liebevoll verpackten Geschenke im Saloon sah erinnerte er sich daran und wurde traurig und wütend zugleich. Weil er anderen die Freude nicht gönnte, stahl er spät in der Nacht die Sachen. Das er bereute, was er getan hatte, sah man ihm an. Dennoch Sam Fuller wanderte ins Gefängnis.

Das Weihnachtsfest für die Waisenkinder war gerettet, denn Geschenke und Baum waren wieder da. Maria hauchte mir ein leises Danke zu. Henry stellte mir einen Becher Kaffee hin und sagte: "Hier Khosyma, geht aufs Haus." Wobei er allerdings das Gesicht verzog als hätte er Zahnschmerzen.

Am Heilig Abend brachte Sheriff Fitzburn ein schön verpacktes Geschenk mit extra großer Schleife in die Zelle zu Sam Fuller. Das erste Weihnachtsgeschenk seines Lebens, denn Leid tat er uns doch irgendwie ...

(Khosyma)

Weihnachtsgedicht

Ein Stück Weihnachten fehlt

Es war der Neujahrstag,
als ich in den Saloon hier trat.
Mein erstes Jahr mit The West.
Jetzt kommen schon die Weihnachtsquests.

Ein Jahr waren sie da,
die Lieben im Saloon und ein Runzeln
auf meiner Stirn, wenn ich ein neues Ausrufezeichen
sah.

So viele Aufgaben, so viel zu tun.
Nun will ich meine Dankbarkeit kundtun.
Ein paar Plätzchen sollen es werden,
für den Geschmack könnte man sterben!

Als Feldkoch hab ich immer alles dabei.
Mehl, Zucker und auch Ei.
Doch halt! Da fehlt doch was!
Ein gutes Stück Butter, so muss das!

Ich durchwühle eilig meine Taschen
und auch alle versteckten Laschen.
Doch die gaben nichts her.
Jetzt wunderte ich mich doch sehr.

So viel hab ich schon gefunden
oder erhalten von manch schrägem Kunden.
Doch keine Butter weit und breit
... dann ist's wohl wieder soweit.
Ich werde es schon sehen,
ich muss nur "Auf Erkundung gehen".

200 Landkarten trägt mein Ross nun schon,
was für ein Hohn.
Auch wenn ich behaupte, die Prärie zu kennen,
bin ich schon wieder am umherrennen.
Keine Butter ist in Sicht,
da macht nicht nur das Pferd ein langes Gesicht.

Eine Alternative, die muss her,
das ist doch leicht, gar nicht so schwer.
Olivenöl oder etwas Kokosfett,
das wäre doch mal nett!

Was würde ich als Feldkoch dafür geben,
meine Gerichte mit etwas Geschmack zu beleben.
Ziellos streife ich umher, habe keine Ideen mehr.

Im Saloon berichte ich von meiner Suche,
verkneife mir so manchen Fluche.
Da sehe ich den Blick,
so langsam macht es 'Klick'.

"Henry", sage ich, "du weißt doch was."
"Oh, ähm Krümel ... das ..."
"Sag es mir, ich muss es wissen! Keine Zutat möchte
ich missen."
Er dachte kurz nach, eh er beschloss:
"Butter im Wilden Westen? Das ist doch nur ein
Mythos."

Am Abend sitze ich neben meinem Pferd,
den Rücken dem Mond zugekehrt.
In meiner Hand eine Lupe, etwas beschmutzt, kaum
benutzt.
Ein Lächeln im Gesicht und noch kein Ende in meiner
Geschicht'.

(Krümel92, Kentucky)



Schließung von Welt 4 und Charaktermigration

Mach's gut, du schöne Zeit, auf Wiedersehen!

Das Jahr 2019 war kein gutes für die deutschen Welten von The West. Nachdem Mitte Mai Welt 5 für immer ihre Tore schloss, trifft es nun die nächste Welt. Am **Donnerstag, dem 12. Dezember 2019**, wird der Spielbetrieb auf **Welt 4** eingestellt.

Daraus ergeben sich für die Spieler in Welt 4 grundsätzlich zwei Möglichkeiten. Entweder der Account geht am 12. Dezember 2019 unwiederbringlich mit allem, was dazugehört, verloren oder der Account geht auf Wanderschaft in eine neue Welt. Diese Wanderung heißt "Charaktermigration" und wird über die "Optionen" des Spiels (Zahnrad-Button, oben rechts im Spielfenster, der auch zum Ausloggen benutzt wird) eingestellt.

Der genaue Pfad zum Migrationsfenster lautet: **Optionen -> Einstellungen -> Account -> Charaktertransfer**. In der dortigen Übersicht müsst ihr dann nur noch eure gewünschte Zielwelt - also die Welt, auf der euer Account dann zukünftig spielen soll - einstellen und eure Auswahl mit eurem Passwort bestätigen. Die Migration erfolgt dann über Nacht und am nächsten Morgen befindet sich der Account in seiner neuen Heimatwelt an der Stelle auf der Karte, auf der er zuletzt in Welt 4 stand. Wichtig ist, dass ihr dabei selbst aktiv werden müsst: Wenn ihr nichts einstellt, passiert mit eurem Account bis zur Schließung der Welt nichts und er ist unwiederbringlich verloren. Wollt ihr ihn erhalten, müsst ihr selbst ein Ziel auswählen!

Die Migration ist an einige Bedingungen geknüpft, die bei der **Einstellung der Migration** erfüllt sein müssen:

- Man darf in seiner Zielwelt nicht bereits einen Account haben - das wäre dann Multi-Accounting und strafbar.
- Man darf bei Einstellung der Migration keine Gegenstände oder Geld mehr am Markt liegen haben.
- Man darf ebenfalls keine Arbeiten oder Duelle mehr in der Auftragschleife haben.
- Die weiteren Bedingungen das Mindestlevel und die Gesamtanzahl der Migrationen pro Tag betreffend sind für alle Spieler in Welt 4 erfüllt.



Fenster "Charaktertransfer"

Schließung von Welt 4 - Fortsetzung

Nicht in alle Welten kann man auswandern. Die vorgesehenen Zielwelten sind:

- Welt 1
- Welt 10
- Arizona
- Buffalo
- Colorado
- Dakota
- El Paso
- Fairbanks
- Georgia
- Hannahville

Da Welt 4 eine alte Welt ist, bestehen dort die klassischen Premiummöglichkeiten. Wer unter den exakt gleichen Premiumbedingungen wie bisher weiterspielen möchte, muss nach Welt 1 oder Welt 10 migrieren. Alle anderen Zielwelten haben die erweiterten Premiumfunktionen. Mit Ausnahme von Colorado haben etwa alle dieser Welten die Möglichkeit, Skillpunkte gegen Nuggets zu kaufen, die Erholung gegen Nuggets aufzufüllen und Arbeiten gegen Nuggets direkt abzuschließen. Die erweiterten Premiumfunktionen stellen eine tiefgreifende Veränderung der Spielumwelt im Vergleich zu Welt 4 dar.

Der Rat der TWTimes geht deshalb dahin, dass man sich vor einer Migration genau die Bedingungen der Zielwelt anschaut, sich genau überlegt, was man gerne in seiner Spielumgebung haben möchte, und erst dann eine Entscheidung trifft. Dies ist vor allem auch deshalb wichtig, weil man von den Zielwelten derzeit nicht wieder weg migrieren kann. Ist man einmal dort, muss man mit den Bedingungen der Welt zurechtkommen. *"Hier gefällt es mir doch nicht, ich ziehe doch lieber woanders hin."* - das wird nicht möglich sein.

Der Grund für die Schließung von Welt 4 ist die geringe Gesamtaktivität der Welt. Bei Erstellung dieses Artikels Ende November existierten noch 108 Accounts, verteilt auf 65 Städte. Eine Stadt hatte noch 14 Einwohner, eine weitere 5, zwei Städte hatten 3 und der ganze Rest waren Zwei- beziehungsweise überwiegend Ein-Mann-Städte. Diese Verteilung hat sicher dazu beigetragen, dass die Kontakte zwischen den Spielern schwächer wurden und damit auch das gemeinsame Spielen im Laufe der Zeit immer weiter zurückging.

Zu beobachten war das beispielsweise daran, dass sich die Suche nach Handwerkern, die einem Vorprodukte anderer Berufe liefern konnten, zuletzt zunehmend schwierig gestaltete. Statt zielgerichteter Ansprachen an passende Handwerker musste im Saloon-Chat gefragt werden oder es wurden Gruppentelegramme an komplette Freundeslisten verschickt - auch wenn damit viele Spieler Informationen erhielten, mit denen sie gar nichts anfangen konnten, da sie etwa den falschen Beruf hatten. Doch selbst diese Herangehensweise brachte nicht immer Erfolg - was nicht verwunderlich ist, bedenkt man, dass im Saloon-Chat zuletzt selbst an Wochenenden oder abends nur noch einstellige Spielerzahlen zu beobachten waren. So traurig es aus Spielersicht ist: Die Begründung des Anbieters "geringe Gesamtaktivität" ist absolut nachvollziehbar.

Die offizielle Ankündigung der Schließung findet ihr unter dem Link <https://forum.the-west.de/index.php?threads/schlie%C3%9Fung-welt-4.76834/> im Bereich "Ankündigungen" im offiziellen Forum von The West.

Wer noch einmal nachlesen möchte, wie man einen Charakter auf eine andere Welt überträgt, findet unter dem Link <https://wiki.the-west.de/wiki/Charaktermigration> in der offiziellen The West Hilfe alle Informationen.

Ebenfalls in der offiziellen The West Hilfe findet ihr unter dem Link https://wiki.the-west.de/wiki/Premium#Einmalige.2C_erweiterte_Premiumvorteile Informationen darüber, welche Premiummöglichkeiten auf den unterschiedlichen Zielwelten einer Migration bestehen.

Allen Spielern in Welt 4, die migrieren können, rufen wir zu: Nutzt die Gelegenheit! Lasst euren Account nicht einfach untergehen, nur weil sein Umfeld untergeht! Kommt auf eine der anderen Welten! Unserem Spiel The West wünschen wir - trotz der eigentlich beschaulichen Vorweihnachtszeit - viel geschäftige Aktivität, sodass unser Spiel noch lange mit vielen deutschen Welten erhalten bleibt.

(Tony Montana 1602)

Weihnachtsgeschichte Nr. 2

Merry X-Mas kleine Stadt

In der uns wohlbekannten kleinen Stadt im mittleren Westen war es mittlerweile wieder Dezember geworden. Meistens war der Himmel bewölkt und leichte Schneeschauer überzogen immer wieder das Land. Wer keine Zeit für Weihnachtsvorbereitungen benötigte, ging Abends schon früh zu Henry in den Saloon. Henry hatte eine große Tanne organisiert. Diese Tanne war mit vielen Kerzen und sonstigem Baumschmuck versehen und der schönste Baum weit und breit. Und Maria hatte eine Gruppe Mädchen aus der nächsten Großstadt engagiert, die im Saloon das aktuelle Weihnachtsprogramm aufführten.

Am Abend des 21. Dezember öffnete sich die Tür des Saloon und ein Fremder hinkte hinein. Er setzte sich an den Tresen zu Henry: „Ein Glas Rum bitte! Ich muss mich aufwärmen!“ Henry füllte das Glas und stellte es vor den Fremden; „Ihr seid neu in der Stadt!“ „Ja“ sagte der Fremde, „man nennt mich den hinkenden Joe! Ich bin der neue Bezirksmarshall und habe einen Hinweis erhalten. Die berühmte Weihnachtsbande soll dieses Jahr hier in der Stadt ihr Unwesen treiben. Und ich möchte die Burschen gerne auf frischer Tat ertappen und festnehmen!“

„Hinkender Joe“ wiederholte Henry. „Ja“ sagte Joe, „als junger Bursche bin ich Teilnehmer bei den Indianerkriegen gewesen. In einem Kampf wurde ich aus dem Sattel geworfen und mein Pferd hat mich sehr lange hinter sich her gezogen. Meinem Fuß ist das nicht gut bekommen. Der Arzt musste mir später den halben Fuß abnehmen, Teufel auch, das waren Zeiten!“ Und Joe nahm genussvoll einen großen Schluck Rum aus seinem Glas. „Gibt es außer mir noch Fremde hier in der Stadt?“ Henry überlegte einen Moment bevor er antwortete: „Nein, hier in der Stadt wurde niemand gesehen. Aber vielleicht sind die gesuchten Personen ja auf einer der umliegenden Farmen untergekommen.“

Joe trank noch ein zweites Glas Rum, bevor er auf sein frisch gemietetes Zimmer ging. Er wusste ja nicht, dass er damit den abendlichen Höhepunkt im Saloon verpasste. Jeden Vormittag versteckte Maria aufs neue die Weihnachtsgurke im Baum und jeden Abend wurde der Baum enthüllt und der Finder der Gurke bekam von Henry ein Glas Whisky auf Kosten des Hauses.



Zwei Tage vergingen, nichts passierte in der kleinen Stadt. Jeden Abend war der Saloon etwas voller. Vor allem die Männer waren gekommen, die es zu Hause nicht mehr aushielten. Ihre Frauen wollten die Wohnung putzen, die Plätzchen backen, Geschenke basteln, Baumschmuck herstellen – sie waren dort nur im Wege und fühlten sich bei Henry richtig geborgen. Joe war schon richtig integriert, konnte er doch mit seinen spannenden Geschichten seine Zuhörer richtig fesseln. Plötzlich wurde die Tür zum Saloon aufgerissen. Der Priester in seinem schwarzen Gewand stand im Eingang: „Hilfe, zu Hilfe, ich wurde bestohlen! Der Opferstock in der Kirche ist weg, mitsamt der Kollekte der gesamten Woche, vermutlich mehrere hundert Dollar!“ Die Gemeindeglieder sprangen erschrocken auf. Joe auch. Alle blickten erwartungsvoll zum Sheriff John Fitzburn. Aber John blickte nur lethargisch in sein Glas. Die leere Whiskyflasche neben seinem Glas sprach eine deutliche Sprache. Der hinkende Joe begab sich auf den Weg zur Kirche, alle Gäste des Saloons wollten mitgehen. Joe wehrte dankend ab. „Leute, ihr zerstört die Spuren im Schnee, bleibt bitte alle hier, ich werde euch Bericht erstatten.“ Der Priester und Joe gingen zur Kirche. Tatsächlich, eine Spur aus der Stadt führte bis an das angelehnte Kirchenfenster und von dort wieder heraus. „Der Dieb ist aus der Stadt gekommen!“ stellte Joe sachkundig fest. Dann untersuchte er das Fenster und fand einige kleine Tropfen Blut daran. „Schaut“, sagte er zum Pfarrer, „der Dieb hat sich geschnitten, als er hier eingestiegen ist! Mit ein bisschen Glück, können wir ihn in der Stadt anhand einer Schnittwunde finden. Betet dafür, sonst ist die Chance klein, dass ich Erfolg haben kann!“

Joe machte sich hinkend auf den Rückweg in die Stadt. Wie so oft, machte sich sein Fuß wieder bemerkbar. Innerlich verfluchte er sich selber, weil er spontan zu Fuß hierher gekommen war und nicht mit seinem treuen Pferd. Sobald er die Stadt erreichte, lenkte er seine Schritte in den Saloon. Hier war mittlerweile Maria völlig in Tränen aufgelöst. „Meine Weihnachtsgurke ist weg! Jemand hat sie gestohlen! Sie ist das einzige Erbstück, das mir von meinen Eltern aus Deutschland geblieben ist!“ Dicke Tränen rollten über ihre Wangen. Und die Schminke in ihrem Gesicht war schon völlig zerlaufen. Maria ging zu Joe und sagte: „Du musst mir meine Gurke zurückbringen. Auf John ist schließlich kein Verlass. Bring mir meine Gurke zurück!“ Und erneut rollten mehrere Tränen aus ihren Augen und ein tiefes Schniefen kam aus ihrer Nase.

Weihnachtsgeschichte Nr. 2 - Fortsetzung

Joe inspizierte die Saloon Tanne fachmännisch. „Keine Spur auffindbar“, meinte er dann sachlich und er beschloss erst einmal die Lage bei einem großen Glas Rum zu überdenken. „Jetzt högggschde Konzentration!“, mahnte er sich selber, bevor er einen großen Schluck davon zu sich nahm.

Mittlerweile war die Stimmung im Saloon auf dem Höhepunkt. Der Klavierspieler spielte „Rudolph das rote Rentier“ und „Santa Claus is coming“ und alle sangen fröhlich mit. Die Tanzmädeln kamen aus dem Umkleideraum und zeigten ihre Weihnachtsschau. Begeisterungstürme, Pfiffe, Rufe und Applaus brachten die Stimmung zum beben. Der Alkohol floss in Strömen. Als es auf Mitternacht zuing, begann Henry bei seinen Gästen die Rechnung abzukassieren. Da durchfuhr die Gäste ein großer Schrecken. Die Geldbeutel waren weg. Wie vom Erdboden verschluckt. Lediglich Joe hatte seinen Beutel bei sich und konnte die Rechnung für seine 3 Gläser Rum zahlen. Aus der Not heraus ließen die anderen Gäste bei Henry anschreiben. Traurig und aufgelöst und nicht mehr im Zustand nachzudenken, gingen alle nach Hause und ins Bett.

Joe der Bezirksmarshall lag noch lange nachdenklich im Bett, bevor ihm zufrieden die Augen zufielen. Er hatte die Lösung gefunden. Und morgen würde er alles Nötige veranlassen.

Waupee war normalerweise nicht im Saloon anzutreffen. Die Art des weißen Mannes, auf Stühlen zu sitzen nur damit man darauf trinken und essen konnte oder Karten spielen, entsprach nicht seinem Lebensstil. Aber er saß mit seinem Glas Wasser vor sich auf dem Tisch neben der Tür und beobachtete den Klavierspieler wie er „Last Christmas“ spielte. Langsam begann sich der Saloon zu füllen. Und die ersten Gäste gingen schon zu Henry um bei ihm ihre Rechnung von gestern zu begleichen. Da klopfte Henry mit einem langen Löffel an ein großes Glas. Augenblicklich kehrte Ruhe im Saloon ein.



„Liebe Mitbürger“, begann Henry seine Rede, „wir möchten gerne eine Schule im Ort errichten. Damit unsere Kinder endlich alle lesen und schreiben lernen. Leider ist in der Stadtkasse kein Geld mehr. Doch solch eine Aufgabe können wir nur alle gemeinsam stemmen. Auf dem Klavier steht eine große leere Flasche, bitte werft hinein was ihr könnt, damit wir die Pläne bald umsetzen können! Und zur Einstimmung geht die erste Runde Bier heute Abend auf mich, Freibier für ALLE!“

Joe setzte sich zu Henry an den Tresen und beobachtet die Gäste. Und während die Anwesenden ihr Bier tranken, füllte sich der Saloon mehr und mehr und die Stimmung wurde immer besser und fröhlicher.

Plötzlich nahm Waupee seine Friedenspfeife und stand auf. Joe stand ebenfalls auf und verließ hinkend den Saloon. Vor der Tür des Saloons wartete Waupee auf Joe. „Die Squaws aus der Stadt nehmen die Dinge. Während ich auf meinem Stuhl gesessen bin, haben sie schon wieder mehrere Geldbeutel aus den Taschen der Gäste genommen, John Fitzburn haben sie seinen Revolver nebst Patronen gestohlen und das große Glas auf dem Klavier, das bereits gut mit dem Geld des weißen Mannes gefüllt ist, haben sie gegen ein leeres Glas ausgetauscht. Durchsuche den Umkleideraum und du wirst alles finden.“

Joe sagte: „Waupee komm mit mir!“ Gemeinsam gingen sie zu Henry. Dort sprach Joe: „Waupee und Henry, hiermit ernenne ich euch zu Hilfmarshalls und statte euch mit allen dazugehörenden Rechten aus. Alleine kann ich nicht 9 Tanzmädeln festhalten, aber gemeinsam schaffen wir das.“

Und während die Mädchen im vorderen Teil des Saloons die abendliche Weihnachtsshow tanzten begaben sie sich in den Künstler Umkleide Bereich. Mit der Waffe in der Hand warteten sie darauf, dass die Mädchen gleich zurückkommen würden. Kaum hatten die Künstlerinnen atemlos den Raum betreten schloss Joe geräuschvoll die Tür und zeigte elegant seine Waffe. „Meine Damen,“ sagte er „es gibt Hinweise, dass sich zwischen Ihrem Gepäck Diebesgut befindet. Wenn sie jetzt mit uns zusammen arbeiten, ersparen sie uns viel Mühe und wir werten ihre Zusammenarbeit als mildernden Umstand.“ Das fröhliche Gespräch der Damen verstummte.

Weihnachtsgeschichte Nr. 2 - Fortsetzung

Betroffen sahen sie einander an. Dann antwortete Judith, die Vortänzerin, mit einem Akzent wie ihn Osteuropäer sprechen, während aus ihren Augen große Tränen kullerten: „Habt Mitleid! Wir sind nur arme Tänzerinnen! Wir bekommen nicht viel Geld für unsere Auftritte und müssen uns doch immer wieder teure Kostüme kaufen. Verzeiht uns!“ Da schauten alle Tänzerinnen ganz betroffen, denn ihnen war klar geworden, dass sie erwischte worden waren. Unter Tränen berichtete sie weiter, dass sie immer nur in der Weihnachtszeit ihrem räuberischen Handwerk nachgingen, weil da die Menschen immer besonders viel Geld mit sich führten und sie nur an die Festtage dachten und nicht an die Sicherheit des Geldes.

Da betrat Maria den Raum. Sie schaute Judith tief in die Augen und sagte dann mit ihrer angenehm tiefen Stimme auffordernd: „Gib mir meine Weihnachtsgurke zurück! Sie ist ein altes Erbstück meiner Eltern aus Deutschland und für mich unersetzlich!“ Judith blickte auf: „Wenn wir euch alles zurückgeben, bekommen wir dann die Strafe erlassen?“ Henry, Waupee, Maria und Joe schauten sich gegenseitig an und nickten sich zu. Dann sprach Joe langsam und bedächtig: „Wenn wir tatsächlich alles zurückbekommen, auch die gestohlenen Dinge aus der Kirche, die Weihnachtsgurke, die Geldbeutel, das Spendenglas und den Revolver von John Fitzburn dann regeln wir die Sache unter uns, da Weihnachten naht, ohne Gericht. Wir werden euch lediglich teeren und federn und aus dem Bezirk verbannen. Solltet ihr euch noch einmal sehen lassen, sehe ich mich gezwungen, euch zu verhaften und vor das Bezirksgericht zu bringen.“

Und so geschah es dann auch. Judith und ihre Mädchen gaben den Bürgern der kleinen Stadt alle gestohlenen Dinge zurück. Dann wurden sie auf dem Marktplatz vor dutzenden von begeisterten Zuschauern geteert und gefedert, auf ihre Kutsche gesetzt und aus der Stadt gejagt. Die Bürger der Stadt klopfen Joe begeistert auf die Schulter. „Joe, du bist ein cleverer Bursche, du hast dich heute als wahrer Bezirksmarshall erwiesen!“, raunte man ihm von allen Seiten ins Ohr. Und Henry umarmte ihn und sagte: „Ich habe auch ein Weihnachtsgeschenk für dich. In meinem Saloon bekommst du Gratisrum wann immer du in unsere Stadt kommst. John Fitzburn kann nur trinken, aber du kannst handeln. Wir stehen tief in deiner Schuld!“

Glücklich und zufrieden gingen alle wieder in den Saloon hinein. Sie verbrachten dort einen besonders schönen Abend; der Klavierspieler spielte die bekannten Weihnachtslieder und jeder sang nach besten Kräften mit. Die Weihnachtsfeier dauerte, bis es hell wurde. Es war mittlerweile der Morgen des 25. Dezember geworden und alle eilten jetzt nach Hause um zu sehen, was Santa Claus ihnen gebracht hatte.

Und Joe ging in den Stall, sattelte sein Pferd, packte sein Gepäck in die Satteltaschen und er machte sich zurück auf den Weg in die Bezirksstadt. Und ein kleiner Ohrwurm flüsterte ihm leise ins Ohr:

„You better watch out
You better not cry
You better not pout
I'm telling you why
Santa Claus is coming to town
He's making a list,
He's checking it twice,
He's gonna find out who's naughty or nice
Santa Claus is coming to town
He sees you when you're sleeping
And he knows when you're awake
He knows if you've been bad or good
So be good for goodness sake
You better watch out!
You better not cry
You better not pout, I'm telling you why
'Cause Santa Claus is coming to town *“



(*Haven Gillespie / John Frederick Coats)

(Bärentatze vom Tal)

Erinnerungen an Welt 4

Wie war das damals?

Es ist soweit - nach den Welten 8, die im März 2014 ihre Tore für die Spieler schloss und Welt 5, die im Mai dieses Jahres ihr Ende fand, wird nun auch Welt 4 am 12. Dezember 2019 geschlossen. Eine Migration ist auf die Welten 1, 10, Arizona, Buffalo, Colorado, Dakota, El Paso, Fairbanks, Georgia und Hannahville möglich.

Siehe dazu auch Forum: <https://forum.the-west.de/index.php?threads/schlie%C3%9Fung-welt-4.76834/#post-846603>

Langjährigen Spielern auf einer Welt, die nun zur "Flucht" angehalten werden, fällt es nicht leicht mit ihrem Charakter auf eine andere Spielwelt zu wechseln. Angeregt durch **Jigelp** haben wir ein paar Gedanken von Migranten dazu eingefangen. Übrigens hat er mittlerweile in Welt 4 über 5200 Stunden Kearney ausgebaut.

(Cymoril)



25.05.2010

Welt 4, eine leblose Welt, eine, in der Langeweile unter den gerade mal 10000 Spielern vorherrscht. Hier gibt es die Allianz der Unbeugsamen, die das Fort der Unbeugsamen im County Cahokia hält. Vor ungefähr einem Jahr war das Spiel spannend, es gab einen Städtekrieg, für den man Hilfe aus der ganzen Welt bekam, in der Allianz waren drei Städtebunde verbündet und das neu eingeführte Fort wurde erobert. Der Cahokia-Verbund selbst hatte drei Städte, die noch gut gefüllt waren. Um all diese Aktivitäten zu koordinieren, wurde sogar ein externes Forum eingeführt, in dem munter über die nächsten Aktionen gegen den Erzfeind aus Kearney, oder den Stadtausbau gequatscht wurde. Doch nach und nach wurden immer mehr Spieler inaktiv, ganze Städte verschwanden und bald saß in jeder Cahokia-Stadt ein Verwalter mit drei Inaktiven, die jeder vor sich hin spielten.

Das Fort wurde unterdessen ausgebaut, aber insgesamt nur drei Mal angegriffen. Jedes Mal konnten die Angreifer gut abgewehrt werden, sodass das Nonakesh-County durchgängig im Besitz der Allianz der Unbeugsamen blieb. Bis Ende April währte diese unbefriedigende Situation, doch irgendwann entschlossen sich die Stadtgründer, etwas zu unternehmen und alle in eine Stadt zu ziehen. So wurden Cahokia, Enwor und Hellgor aufgegeben und man traf sich in Cahokia Castle. Der erwartete positive Effekt trat sofort ein. Das Forum erwachte zum Leben, man unterhielt sich wieder über alles mögliche und ging zur Not auf eine weite Wanderung, wenn ein Errichter angegriffen wurde – auch für 6 XP. Außerdem haben nun alle Unbeugsamen die Möglichkeit, in einem Fort zu schlafen und dazu konnten weitere Städte eingeladen werden. Mittlerweile sind mit Imrryr und Wildcats zwei starke Partner da, mit denen auch zukünftige Angriffe abzuwehren sein werden.

Der Zusammenschluß war also eine sinnvolle Maßnahme, um den Spielspaß zu heben. Deshalb der Appell an alle vereinsamten Spieler und Städte: Löscht euch nicht, sondern macht einen Schritt nach vorn und trefft euch in einer Stadt! Welt 4 ist schon leer genug, doch mit vollen Städten erhöht sich der Spielspaß für jeden in der Stadt und Duellgegner sind auch leichter zu finden. Macht also etwas gegen das Aussterben auf alten Welten und kommt zusammen!

(Jigelp)

Erinnerungen an Welt 4 - Fortsetzung

Ich kam im Januar 2009 zu The West - hatte keine Ahnung was mich erwartet. Welt 4 ist gerade schon ein wenig gelaufen. Die Spielerzahlen waren soweit ich mich erinnern kann noch über 10.000 Spieler. Es gab weder Fortkämpfe, noch Abenteuer noch einen Markt noch einen Chat. Die Kleidung in den Läden der Städte war überlebenswichtig und man musste noch Städte wechseln, um an diese zu kommen. Man ist als mit 50 Mann losgeritten und hat ganze Städte kurz und klein duelliert. Dann kamen die Fortkämpfe dazu und alles hat sich so entwickelt. Was ich aber aus dieser Zeit noch mitnehme ist, dass wir immer Gemeinschaften waren, die auch in schlechten Zeiten nicht gleich das Weite gesucht haben, sondern an sich gearbeitet haben, bis wir dann auch wieder im Fortkampf gewonnen haben. Das vermisse ich heutzutage. Es machen zu viele auf freie Städte und wenn's mal nicht so gut läuft, dann wechselt man gleich die Seiten. Ich habe aus dieser Zeit noch sehr viele nette Menschen wieder gefunden. Die meisten sind wohl auf Welt 1 migriert. Dies habe ich auch getan. Dennoch bin ich etwas wehmütig, als ich davon erfahren habe, dass Welt 4 schliesst.

Eine Welt vor dem Markt und vor Fortkämpfen würde ich wieder mal interessant finden. Einfach eine Duellantenwelt, am besten nur mit Kleidung, die es in den Märkten gibt und keine pay to win Einflüsse. Das wäre dann mal wieder richtig herausfordernd und war eigentlich auch für mich das, was The West damals ausgemacht hat.

Gedenken möchte ich in Welt 4 an die Städte Aspen, Kearney, GunTown, Immryr, Black Shadows, White Lake Labrun, Five Points, den Rio Bravo und GoB und CCW Städten, Town of Crownjuwels und meinen Pokerface Städten. Es war eine geniale Zeit, die ich wohl ewig in guter Erinnerung behalten werde. Meine neue Heimat ist jetzt Welt 1.

(Groovy1974)



Tag der Toten 2019

Día de los Muertos

Passend zum Event des mexikanischen Feiertages, „Tag der Toten“, hält es die Redaktion der TWTimes mit einem lateinischen Sprichwort: „de mortuis nil nisi bene dicendum“. Und da von einem Verstorbenen also nichts, wenn nicht etwas Gutes gesagt werden soll, beschränken wir uns auf ein Bild der Tombola.



Dieser Artikel stand exakt so bereits in den Ausgaben 70 (Dezember 2014), 82 (Dezember 2015), 94 (Dezember 2016), 106 (Dezember 2017) und 118 (Dezember 2018). Solange sich die Zustände nicht ändern, besteht kein Grund, die Beschreibung der Zustände zu ändern.

(Tony Montana 1602)



Weihnachtsgeschichte Nr. 3

Secret Santa

Eine kleine Weihnachtsfeier

Ein Abend in der Vorweihnachtszeit im hohen Norden ... langsam fällt der erste Schnee, erst leicht und dann immer stärker. Ungewohnte Ruhe hat sich über die kleine Stadt gelegt, einzig einige Fußspuren führen zu einer Hütte etwas außerhalb des Zentrums. Durch die beschlagenen Scheiben kann man einige Personen erkennen, die sich um den wärmenden, offenen Kamin gesetzt haben. Durch das Fenster hört man leise Weihnachtsmusik und der eine oder andere Glühwein hat die Stimmung gelockert! Am späten Abend beschließen die sieben Feiernenden sich gegenseitig zu beschenken. Und so macht sich jeder Gedanken darüber – und das kennen wir alle nur zu gut - was einem anderen Menschen wirklich Freude bereiten könnte!

Die Feiernenden und deren Gedanken

John D. Velop:

*Wo bin ich da bloß rein geraten? Das geht mich gar nix an!
Das ganze Jahr versteck ich mich und ausgerechnet dann,
wenn es um die Geschenke geht dann sitz' ich hier und leide!
Die Sue fragt sicher wieder mal ob ich sie neu einkleide.
Dabei gibt es im Überfluss, bei jeder Gelegenheit
neben Hut und Hemd und Schuh und Stock ein neu designtes Kleid!*

Sue P. Layer:

*Aufgeregt, das bin ich schon! Bald bekomm ich was geschenkt!
Der Sam da drüben schaut so schräg, was der sich bloß so denkt?
Falls ich ihm mal geschrieben hab, beworfen hab mit Schmutz -
ist das egal, weil ich berufe mich ... auf den Datenschutz.
Er muss das einfach runterschlucken! Es ist ja auch sein Job!
Ich geh mal hin als ob nix wär' und frage ganz salopp
ob er für mich was hüpfen lässt. Und wenn er sich dann ziert,
frag ich den John ganz ungeniert ob er mir was spendiert!*

Tom W. Times:

*Schreiben, texten, Rätsel suchen, tausend Wörter tippen
früh begonnen, dieses Mal! Doch es ist zum Ausflippen!
Schon wieder hab ich übersehen den Abgabetermin!
Mit letzter Kraft schrieb ich vorhin die letzten Texte hin!
Und jetzt, nachdem der Stress vorbei soll ich noch was verschenken ...
mein Kopf ist leer, Ideen fehlen. Ich muss mir was ausdenken ...*

Sam U. Port:

*Das ganze Jahr nur voll im Stress - die Spieler ungehalten.
Ich bade aus und bleibe cool und schreibe ganz verhalten,
dass manche Dinge halt so sind wie sie eben scheinen.
Und trotzdem sind da so viele, die da eben meinen,
dass ich mir alles bieten lasse. Doch dem ist gar nicht so!
Ich hoff' es kommt heut keine Post. Da wär ich echt mal froh!*

Weihnachtsgeschichte Nr. 3 - Fortsetzung

Gray D. Sign:

*Müde bin ich, ausgerannt, das war ein hartes Jahr.
All die neuen Kleidersets – und das ist wirklich wahr -
die machen mich noch fertig hier. Keinem scheint zu passen
was ich hier leiste, Tag für Tag! Ich kann es echt nicht fassen!
Dann soll ich gleich noch was verschenken, dabei fehlt die Idee.
Doch! Ich weiß! Statt einem Hemd ... mach ich ein Negligé!*

Lee R. Ship:

*Nun steh ich hier am Weihnachtsbaum und sollte was verschenken
und nage selbst am Hungertuch. Was die sich alle denken!
Ich hab' genug damit zu tun die Einnahmen zu zählen!
Wie soll ich mich denn noch dazu mit dem Gedanken quälen
was jemanden hier Freude macht? Das ist mir einerlei!
Dann machen wir aus dem Event - dieses Jahr halt zwei.*

Chad S. Pye:

*Eigentlich versteck ich mich, man hat mich nie gesehen
normalerweis' am Arbeitsplatz, da muss ich fast schon flehen,
dass jemand redet, quatscht und lästert. Dann kann ich wen belauschen!
Und mein Wissen – brühwarm, schnell! – mit Tom dort drüben tauschen!
Doch hier scheint jeder echt bemüht jemanden zu beschenken!
Was kann ich bieten? Ich weiß es nicht ... da muss ich erst nachdenken.*

Die Geschenke

Und so finden sich unter dem Weihnachtsbaum folgende Geschenke:

- Ein neues Kleidungsset, das zwischen zwei Events ausgespielt wird.
- Eine Lupe, die beim Auffinden des Fehlerteufels hilfreich sein wird.
- Ein Gutschein für angepasste Boni auf ein Set eigener Wahl.
- Ein Truthahn, der einmalig die Erholung auf 100 % steigert.
- Eine Erwähnung von unbedachten Äußerungen in einer Zeitung eigener Wahl.
- Ein offenes Ohr für ein Problem, wahlweise mit oder ohne Lösung.
- Eine private (bundinterne) Gin and Tonic – Whiskey Happy Hour an der Bar mit alten Bekannten, die schon seit Jahren im Saloon rumhängen.

Geschichte mit Open End

So wie sich die letzten Jahre hier im Westen gestaltet haben scheint es auch wieder weiter zu gehen. Kleine Geschenke erhalten die Freundschaft ... und auch wenn es insgeheim oder auch offen zu Meinungsverschiedenheiten kommen wird, so werden sich die Teilnehmer der Weihnachtsfeier auch nächstes Jahr unter dem Weihnachtsbaum treffen und das Jahr Revue passieren lassen. Und wenn wir ehrlich sind ... was wäre denn The West ohne kleine Reibereien untereinander?

... Fortsetzung folgt im Dezember 2020. Ganz bestimmt.

(LucaBerni)

Die Vielfalt der Möglichkeiten

Das Land der unbegrenzten Möglichkeiten

Mit diesem Beinamen werden häufig die USA bezeichnet - und da unser Spiel The West im Wilden Westen angesiedelt ist, lohnt es, einmal einen Blick ins Spiel zu werfen und zu überprüfen, inwieweit dieser Beiname auch in The West verwirklicht ist. Und welche Zeit wäre besser für eine Zwischenbilanz geeignet als die letzte Ausgabe eines Jahres?

Nun kann es hier nicht um sämtliche Bereiche des Spiels gehen, sondern nur um die Ausstattung der Spielfiguren mit Kleidung, Waffen, Tieren und Produkten. Da die Ausstattung der Schneider, Büchsenmacher und Gemischtwarenläden mit Ausrüstungsgegenständen seit vielen Jahren unverändert ist, beruhen die Möglichkeiten, sich auszurüsten, zunehmend auf den "Sets" im Spiel. Zu Weihnachten 2012 wurden die ersten drei Sets in das Spiel eingeführt. Als Sets gelten seitdem bestimmte fest vorgegebene Kombinationen von Ausrüstungsgegenständen, die zusätzlich zu den Boni der Einzelstücke noch einen Setbonus besitzen, der sich ergibt, sobald man mehrere Stücke eines Sets gleichzeitig trägt. Im Spiel existieren vier verschiedene Arten von Sets. Kleidungssets besetzen die sechs Plätze für Hüte, Halsbänder, Bekleidung, Hosen, Schuhe und Gürtel. Waffensets bestehen aus einer Duellwaffe und einem Gewehr für die Nebenhand. Die Tiersets umfassen ein Reittier und ein Produkt. Abschließend gibt es noch die Sets für Aktivität bei Events, diese bestehen zumeist aus elf Teilen, da Schuss- und Duellwaffe dazugehören, und besetzen alle zehn Slots. Seit 2012 kamen jedes Jahr weitere Sets ins Spiel, seit 2014 in jährlich etwa konstanter Anzahl.

Die nachstehende Grafik verschafft euch einen Überblick über die Zunahme der Sets im Spiel.










Sets im Spiel The West: jährliche Zunahme und Gesamtanzahl

Die Vielfalt - Fortsetzung

Die vollständige Anzahl an Kombinationsmöglichkeiten ergibt sich jedoch nicht aus diesen Zahlen allein, sondern muss natürlich noch die "normalen" Items berücksichtigen sowie die veredelten Gegenstände. Um einmal konkret zu überprüfen, um welche Größenordnungen es hier geht, haben wir einmal ein Inventar eines echten "Sammlers" und "Veredlers" aus Welt 1 als Grundlage für unseren Test herangezogen. Die Größe seines Inventars ist sicher nicht repräsentativ, verdeutlicht aber eindrucklich, was tatsächlich möglich ist. Der Spieler verfügt über die folgenden **verschiedenen** Gegenstände:

186 Tiere
 624 Gürtel
 520 Bekleidung
 571 Schuhe
 581 Hüte
 279 Gewehre
 633 Halsbänder
 480 Hosen
 546 Duellwaffen
 1009 Produkte

										
Alle Gegenstände:	248	1146	1671	1057	1147	500	1419	883	931	43369
Verschiedene Gegenstände:	186	625	520	574	585	280	635	481	547	1009

Selbst wenn man die Kategorie der Produkte einmal herauslässt, ergibt sich, nach Berechnung des statistik- und kombinatorikerfahrenen Community Managers **firet0uch**, die folgende theoretisch mögliche Anzahl an Kombinationsmöglichkeiten:

$$186 \times 624 \times 520 \times 571 \times 581 \times 279 \times 633 \times 480 \times 546 = 9,26 \times 10^{23} = \mathbf{926 \text{ Trilliarden}}$$

Oder anders ausgedrückt:

926.000.000.000.000.000.000

Das ist eine buchstäblich "astronomisch" große Zahl. Die Summe aller mit den fortschrittlichsten professionellen Teleskopen von der Erde aus sichtbaren Sterne beträgt weniger als ein Zehntel dieser Zahl. Rein theoretisch betrachtet, ist The West also tatsächlich das Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Aber auch wenn ihre schiere Größe korrekt ist, so ist diese Zahl der Kombinationsmöglichkeiten doch trotzdem praxisfern. Denn im realen Spielgeschehen werden einerseits viele Gegenstände überhaupt nicht benutzt und andererseits werden die genutzten Gegenstände auch nicht vollkommen frei mit jedem beliebigen anderen Gegenstand kombiniert. Eine realistischere Anzahl von Kombinationsmöglichkeiten liegt also deutlich unterhalb der maximal möglichen Anzahl. Doch was könnte realistisch sein?

Reduziert man die Gegenstände des Sammler-Veredler-Inventars von mehreren Hundert auf nur noch 5 pro Kategorie, erreicht man immer noch **9.765.625** Kombinationsmöglichkeiten. 5 Gegenstände pro Kategorie? Vermutlich nutzt eine deutliche Mehrheit der aktiven Spieler regelmäßig mehr verschiedene Gegenstände. Knapp 10 Millionen Möglichkeiten? Selbst diese Zahl übersteigt immer noch deutlich alles, was mit menschlichem Ausprobieren zu bewerkstelligen ist.

Die Vielfalt - Fortsetzung

Wozu die ganze Mathematik? Um zu verdeutlichen, dass unser Spiel in den letzten Jahren zunehmend **unübersichtlich** geworden ist. Die immer weiter steigende Anzahl an Sets hat einen Zustand herbeigeführt, der es dem Spieler durch die schiere Masse an Möglichkeiten unmöglich macht, die beste Kombination für eine bestimmte Aufgabe im Spiel noch selbst durch eigenes Ausprobieren herauszufinden. Kurz gesagt: das Spiel ist ohne externe Hilfsmittel in Form von diversen Skripten nicht mehr spielbar - oder nur noch unter Inkaufnahme deutlicher Nachteile im Spiel.

Das Spiel selbst bietet die Möglichkeit, im Arbeitsfenster die jeweils beste Ausrüstung für die betreffende Arbeit anzuzeigen. Die Anzeige ist im Prinzip gut und verlässlich in den Ergebnissen, hat gegenüber den Skripten jedoch den Nachteil, dass die Berechnung in der spieleigenen Funktion deutlich länger dauert. Bei umfangreicheren Inventaren passiert es regelmäßig, dass die Welt während der Berechnung "einfriert".

Und auch wenn die Ausrüstung zum Arbeiten im Spiel selbst gesucht werden kann, ist man doch trotzdem auf externe Hilfen angewiesen - denn das Spiel selbst bietet für diverse Spielbereiche keinerlei Unterstützung: Duellrüstung, Fortkampfausrüstung, höchste Geschwindigkeit, die höchsten Lebenspunkte sowie alle Boni auf Erfahrung, Lohn, Glück und Produkte. Für all diese Bereiche liefern nur Skripte nützliche Ergebnisse. Ja, Skripte, Plural. Denn während die reinen Ausrüstungen am besten durch das Skript "**ClothCalc**" der Seite tw-db.info angezeigt werden, lassen sich die Boni auf Erfahrung, Lohn, Glück und Produkte am komfortabelsten mit dem Skript "**TWLeoTools**" anzeigen.

Die Weihnachtszeit ist auch die Zeit der Träume und Wünsche. Da sich an der grundlegenden Situation - immer mehr Möglichkeiten durch immer mehr Sets - nichts ändern wird, da sie nun einmal das notwendige Geschäftsmodell des Anbieters ist, richtet sich daher an die Entwickler des Spiels der folgende Wunsch: Baut die bisher fehlenden, oben genannten Berechnungsmöglichkeiten direkt ins Spiel ein!

Der Autor wünscht allen Spielern und Entwicklern ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Start ins neue Jahr!

(Tony Montana 1602)



Silvester-Einladungen

Wer kommt zur Silvester-Party?



Die Situation kennt ja wohl jeder oder doch zumindest die Meisten von uns: Man veranstaltet eine Silvester-Party und lädt dazu natürlich Gäste ein. Aber jeder sollte dann doch nicht erscheinen ...

Der Mensch ist ja bekanntermaßen ein geselliges Gewächs. Deshalb erschuf er am siebten Tag die Silvester-Party. Und zu einer Silvester-Party werden bekanntlich alle Freunde und Bekannten eingeladen, die man unbedingt einladen muss, weil sie sonst beleidigt sind. Der Rest ist beleidigt und orientiert sich nach dem feindlichen Lager. Aber, da hilft nichts. Krieg ist Krieg. Besonders, wenn es um Silvestereinladungen geht.

Darum sind auch die letzten Tage des Jahres bis zum Bersten mit Spannung geladen. Weiß der Teufel was in die Menschheit fährt, wenn das neue Jahr naht. Die Atmosphäre schlägt Funken wie eine Starkstromleitung. Hier und da schleichen dunkle Schatten durch Seitengassen und drücken sich scheu an den Hausmauern entlang. Aus ihren Augen spricht ein unnennbares Entsetzen.

Ich selbst wurde an einem dieser Abende, als ich die Hauptstraße in unserer Stadt entlangschlenderte, von einer geheimnisvollen Hand gepackt und in ein düsteres Stiegenhaus gezerrt. Es war Henry, mein geliebter Barkeeper und Gläserbefüller. Ich erkannte ihn nur mit Mühe, denn Henry war maskiert, hatte sich sein Staubtuch bis unter die Augen gezogen.

"Höre, Haui", flüsterte er mir ins Ohr. "Du bist zur Silvester-Party bei mir im Saloon eingeladen."

"Gut", flüsterte ich zurück. "Aber warum flüsterst du?"

"Die Mauern haben Ohren. Es kommen nur ein paar sorgfältig ausgewählte Personen und die anderen, die nicht eingeladen sind, sollen nichts davon erfahren."

"In Ordnung, von mir erfährts keiner. Ab wann findet die Party statt?"

"Der Zeitpunkt wird erst im letzten Augenblick bekannt gegeben, sonst sickert das durch. Und die Beleidigungen, die dann entstehen, kannst du dir sicherlich vorstellen."

"Sicher. Aber ich möchte trotzdem wissen, wann ich kommen soll?"

"Ich sagte dir schon, dass du das rechtzeitig erfahren wirst. Bekanntgabe des Versammlungsortes und des Losungswortes erfolgen telegraphisch. Die Organisation beruht auf dem Prinzip der konspirativen Zellenbildung. Jeder kennt nur fünf Andere. Auf diese Weise vermeiden wir Unstimmigkeiten. Und bringe eine Flasche Cognac mit, meiner ist mir ausgegangen ... und meiner Meinung nach dürfen die Amerikaner unter keinen Umständen die Eisenbahn vernachlässigen, das wäre ein verhängnisvoller Fehler ..."



Silvester-Einladungen - Fortsetzung

Der erfahrene Leser hat bereits bemerkt, dass im dunklen Stiegenhaus ein anderer Schatten aufgetaucht und an uns vorbeigehuscht war.

"Man kann nicht vorsichtig genug sein", wisperte Henry und wischte sich den Angstschweiß von der Stirne. "Wer war dieser Kerl? Weißt du es? Ich auch nicht. Ich möchte mir keine überflüssigen Feinde machen. Aber ich konnte beim besten Willen nicht alle einladen, die eingeladen sein wollten. Hier ist deine Einladung." Er steckte mir eine Karte zu, auf der folgendes stand:

"Persönliche Einladung Nr. 29, Serie B, leichter Bieranzug erwünscht."

"Sofort verbrennen!" raunte er mir zu und presste die Hand an sein vermutlich wild pochendes Herz. Er zitterte am ganzen Körper.

Ich zündete die Karte an allen vier Ecken an und streute die Asche in den warmen Abendwind.

"Lass mich zuerst gehen", sagte mein Lieblingskneipier, "ich geh nach rechts. Du wartest ein paar Minuten und gehst dann nach links." Dann verschwand er in der Dunkelheit.

Ein Seufzer der Erleichterung entrang sich meiner Brust. Endlich war ich den Kerl los. Wir veranstalten nämlich im Hotel unsere eigene Silvester-Party und ... hatten ihn nicht eingeladen.

(Haumichwech)



Weihnachtsgeschichte der Redaktion

Wild West Weihnacht

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

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

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



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

Weihnachtsgeschichte der Redaktion - Fortsetzung

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

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

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

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



Weihnachtsgeschichte der Redaktion - Fortsetzung

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

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

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

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



Weihnachtsgeschichte der Redaktion - Fortsetzung

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

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



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

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

(Tony Montana 1602)

Sprüchesammlung

Ich hab mal in meinem Archiv gekruschtelt

Jeder erhält wohl Sprüche und Weisheiten zur Weihnachtszeit auf PC und Handy. So wie ich auch. Ich wünsche mir zu Weihnachten, dass auch ihr ein paar coole Sprüche auf Lager habt.

Wir würden uns freuen, wenn ihr uns einmal eure Lieblingsprüche und -weisheiten mitteilt. Einer meiner Lieblingsprüche ist:

„Wenn der Weihnachtshase kommt [...]“*

**auszugsweiser Abdruck mit freundlicher Genehmigung des Autors Horst Winkler. Das vollständige sowie weitere seiner Gedichte finden Sie hier <https://www.versschmiede.de/themen/weihnachten/weihnachtssprueche> (Vor etwaiger Verwertung der Gedichte aber stets den Autor fragen!)*

(Haumichwech)



Der Chatspion

Spione unterwegs ...

AAA: Geht das mit den Infizierten wieder los....das
Inno da noch keinen Impfstoff gefunden hat. Jedes
Jahr dasselbe :-D
BBB: sollen die verfaulen in ihrem Saloon und die
Inno-Verantwortlichen anstecken

AAA: nabend liebe vegetariertkolleggen
BBB: :-D
AAA: ach wie is mir,verschrieben^^
BBB: ich bin Veganer Stufe 3 ich esse nichts was
einen Schatten wirft :-D
AAA: und ich alles was nich schnell genug weg is
ausser reichweite
BBB: ein mähdrescher halt :-)
AAA: dann steckt ich BBB kleine cocktailschrimme
auffe schnitzel,wirft ja dann schatten,somit nimm ich
die,schlaue idee
BBB: sauber

AAA: futtersendung,herrlich was gibts schöneres?!
"hast du mittwochs nix zu tun,hol dir doch nen
suppenhuhn" :-D :-D

AAA: CCC kochst du übern lagerfeuer ? :-D
BBB: CCC , du schnitzel indianer
CCC: verdammt,kann badewanne wieder
ablassen,anstatt erkältungsbad hab ich zitronen
reiniger erwischt,peinlich!!!!!!!
AAA: :-D da wirst sauber steig rein :-D
CCC: oha :-D :-D
AAA: richen tust auch noch gut :-D danach kannst
dich in die wohnung stellen ,als lufterfrischer :-D und
nimm den angebrannten topf mit in die wanne ,sparst
abwasch wasser :-D
CCC: bringt mich auf ne idee,nächstmal nimm ich
kalkreiniger,brauch ich nich so oft zum arzt :-D
AAA: :-D

AAA: niemand der schmiede einen kavallariesäbel
rezept hat hier? ich tausche,biete...."abschälen von
Rosenkohl" :-D
BBB: ich würde dir ja gerne weiter helfen, aber leider
muss ich dich da enttäuschen ^^°
CCC: ich nehm das vom rosenkohl

BBB: hat JEDER einen buff für SCHADEN und ein
AMULETT angelegt?
CCC: krallen wetz grrrrrr
AAA: amulett hab ich,schaden hat mein nachbar. mist
mein rosenkohl,sekunde
DDD: rosenkohl sind stinkpatronen
EEE: hm fk und rosenkohl :-D
CCC: AAAs privatbuff ,rosenkohl der furzt den
gegner ko :-D
FFF: wenn das so einfach wäre, würde ich mit machen
XD
GGG: nur aufgewärmt schädlich :-D
AAA: der qualmt gut,mir is da gestern ganzes glas
knoblauchpulver rein gefallen,deckel flog ab
EEE: schlecht organisierter koch :-D
GGG: das haut den stärksten Gegner um :-D
HHH: das ist ja ekelhaft :-D
CCC: AAA das war absicht hast deine bettwanzen so
getötet :-D
AAA: jetzt kann ich atemlos rückwärts pfeifen,mit
bass :-D
GGG: wirf das zeug gleich vom Turm ;-)
HHH: jetzt zeihst du nebenluft
AAA: mein rosenkohl,die hauen ab,schnell teelicht an
und wiese räumen :-D
JJJ: in die zange nehmen ^^
AAA: puffff
HHH: AAA er wirkt

CCC: was treibt xxx da oben eigentlich DDD ?
DDD: blumen sammeln? für die gräber der gefallenen
kameraden?
EEE: der filmt das mit Handy ;-)

AAA: hmmm stehe gut,treffe und werde nixht
getroffen
BBB: ich stehe auch gut, treff nix und werde auch
nicht getroffen^^

[01:01] AAA: hallo kann jemand mit scripten helfen?
[01:12] BBB: Nicht gerade die beste Uhrzeit um noch
so etwas zu fragen :-D
[01:13] CCC: worum gehts? ich bin zeuge!

Der Chatspion - Fortsetzung

AAA: niemand der schmiede einen kavallariesäbel rezept hat hier? ich tausche,biete...."abschälen von Rosenkohl" :-D

BBB: ich würde dir ja gerne weiter helfen, aber leider muss ich dich da enttäuschen ^^°

CCC: ich nehm das vom rosenkohl

AAA: heute schnäpchen gemacht münchener girlande 100k

BBB: wow das gut

AAA: achne,das waren 10 euro bei lidl,hab mich versehen :-D

BBB: jo ... du meinst 1000 kg fleischwurst

AAA: von der groben fettigen,aber die war nich da,die hatte berufsschule heute

BBB: :-D

AAA: den hab ich mal auf ner weihnachtsfeier erzählt,nur gegenüber vom uns sass die fleischabteilung,da lachte keiner

BBB: ich dachte vom abteilungsleiter kam das gebiss geflogen vor lachen

AAA: wenn ich dann in die computerabteilung ging hab ich erstmal 2 wochen ein umweg gemacht im laden :-D

BBB: :-D

AAA: ne der schmiss mal mit bananeb nach mir früher kein scherz

BBB: :-D

AAA: obst und gemüse wird ja jeden abend weg gepackt und die hatten zuwenig,mußte ich hin. er sagt putzt mal porree,ja hab ich das schonmal gemacht????,da hab ich nen trockentuch genommen und geputzt. junge da ging dann die post ab :-D

BBB: :-D

BBB: morgen ist Thanksgiving: gibt es wieder geflügel

AAA: neue quest?

BBB: ne alte quest kommt jedes jahr

AAA: kein plan,sind soviele kann mich nich erinnern

BBB: [https://wiki.the-west.de/wiki/Thanksgiving_\(Wiederholbare_Feiertagsquestreihe\)](https://wiki.the-west.de/wiki/Thanksgiving_(Wiederholbare_Feiertagsquestreihe))

AAA: ach die,hat ich letzte woche schon gemacht weil morgen keine zeit :-D

BBB: und am 26 gibt es schon adventskalender

AAA: Nabend. Ich suche McLaughlins Jacke, Gürtel und Schuhe wer sowas im Schrank hat und es entbernen kann bitte bei mir melden.

AAA: Ich such noch das Bergbauerhemd und den Bergbauergürtel wenn das jemand im Schrank hat und entbernen kann wäre ich sehr dankbar. bitte PN an mich
BBB: ..sagt mal frene, ..welche sachen sin denn gt fr en fortkampf?

CCC: ...bist du besoffen?

DDD: :-D

BBB: scheiss tastatur

CCC: :-) sag ich auch immer

AAA: <- kommt nicht zu FK, zum einen bin ich da noch als Papataxi unterwegs ;-) und zum anderen bereite ich hier meinen Rechnertauch vor...

BBB: oh das wird teuer AAA, kosten 8 satteltaschen das fernbleiben :-D

AAA: Gestern nen PC gebraucht gekauft mit zum Teil Hammerkomponenten. Knapp 2 Jahre alt und noch in der Garantie...

BBB: denk aber nich dran die leeren zu schmeissen,müssen volle seini :-D

AAA: ich bin schon ein etwas naja bin halt nicht mehr so ganz neu :-D

BBB: dito :-D

AAA: ja bei dir war ich mir fast sicher solch einen namen zu wählen ist ja auch ein statement

BBB: vermutlich bist du "neuer" als ich

AAA: mein alter steht in meinem namen mit drin

BBB: Alter oder Jahrgang, verm. Jahrgang

AAA: genau

BBB: dann bin ich doch 2 Jahre neuer

AAA: der beste überhaupt hihi

BBB: :-D

Die Rätsecke

Wer? Wie? Wo? Was? Wann?

Vorbemerkungen zu unserer Rätsecke

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

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

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



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

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

Gewinner von Nuggets

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

Gewinner von Items der Redaktion

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

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

(Cymoril)



Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Wer bin ich?

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

- Ich wurde zwar im 18. Jahrhundert geboren, historisch von Bedeutung wurde ich jedoch erst im 19. Jahrhundert.
- Obwohl ich in eine wohlhabende Pflanzler-Familie hineingeboren wurde, entschied ich mich für eine Karriere in der Armee.
- Im Krieg von 1812 verteidigte ich ein amerikanisches Fort mit weniger als 20 Männern gegen etwa 400 Indianer - was mir Bekanntheit, Anerkennung und eine Beförderung durch den US-Präsidenten persönlich einbrachte.
- Aus Verärgerung über eine nicht erfolgte Beförderung verließ ich die Armee nach Kriegsende im Jahr 1815.
- Aus Verärgerung über die Langeweile im Leben eines Familienvaters und reichen Pflanzers trat ich der Armee 1816 erneut bei.
- Die nächsten 25 Jahre lang war ich überwiegend mit der Bekämpfung von Indianern im Grenzland beschäftigt.
- Ihren Höhepunkt erreichte meine Karriere in einem Krieg „südlich der Grenze“.
- Nach meiner Karriere als Soldat ging ich in die Politik und wurde in ein öffentliches Amt gewählt.
- Wäre er nicht erst 117 Jahre später in Kraft getreten, wäre der 25. Zusatzartikel zur US-Verfassung in meiner Amtszeit zur Anwendung gekommen.

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

(Tony Montana 1602)



Rätsel Nr. 2 - Zahlenrätsel

Zahlenrätsel

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C							
D							

In jedem Feld des Rechtecks steht eine Zahl von 1 bis 28, wobei jede Zahl nur einmal vorkommt. Welche Zahlen stehen von links nach rechts in den Zeilen A, B, C und D?

Hinweise:

- Die 1 steht irgendwo über der 9 in derselben Spalte.
- Die Zahl in Feld D 6 ist um fünf größer als die Zahl in Feld A 6 und um fünf kleiner als die Zahl in Feld B 6.
- Die 21 steht in Spalte 6 und die 27 in Spalte 2.
- Die Zahl in Feld A 1 ist halb so groß wie die Zahl in Feld A 7, die Zahl in Feld B 1 ist größer als die Zahl in Feld C 1 und die Zahl in Feld D 1 ist um zwei größer als die Zahl in Feld D 4.
- Die Zahl in Feld B 2 ist um zwei größer als die Zahl in Feld D 5.
- Die 13 befindet sich in Reihe A. Die sieben Zahlen in Reihe A ergeben addiert eine Zahl, die weder auf 4 noch auf 6 endet.
- Die Zahlen 2, 24 und 28 befinden sich in derselben senkrechten Spalte.
- Die 7 steht zwei Positionen weiter rechts als die 11 in derselben Reihe. Direkt unter der 7 steht die 12.
- In genau einem Fall befinden sich zwei Zahlen mit direkt aufeinanderfolgenden Werten in senkrecht oder waagrecht direkt aneinandergrenzenden Kästchen.
- Die 26 steht in Feld B 5, die 3 in Feld D 2 und die 18 in Feld A 3.
- Irgendwo innerhalb einer Reihe steht von links nach rechts die ununterbrochene Zahlenfolge 14, 20, 5.
- In das Feld B 3 gehört eine einstellige gerade Zahl, ebenfalls gerade Zahlen stehen in den Feldern C 3 und D 3.
- Die 19 steht nicht in Spalte 1.
- Die 17 befindet sich zwei Positionen weiter rechts als die 9 in derselben Reihe. Direkt über der 17 steht die 6.

Der Gewinner erhält ein **Item aus dem Clownset**.

(Cymoril)

Rätsel Nr. 3 - Naschkater

Ist Naschen besser als Rauchen?

Haumichwech ist ein Naschkater! Gestern früh stand eine ungeöffnete Tüte mit in buntem Papier eingewickeltem Konfekt auf seinem Schreibtisch. Während er sich mit Tony über alte Filme unterhielt, futterte er ein Drittel des Konfektes und dann nochmal die Hälfte dessen was noch übrig war. Tony, eben so ein Naschkater wie Haumichwech, lief das Wasser im Munde zusammen. Normalerweise hätte er Haumi unverblümt gefragt, ob er die Tüte denn ganz allein leeren will oder ob er Hilfe benötige. Wenn, ja wenn da nicht gerade sein Plan zum Abnehmen im Wege gewesen wäre. Plötzlich stutzte Haumichwech - was war denn mit Tony los? Der äußerte sich ja gar nicht mehr zum eben noch diskutierten Film, stierte nur vor sich hin, den Blick geradwegs auf seine Konfekttüte gerichtet. Ach daher weht der Wind! Das hatte er doch glatt vergessen! Er baute sich vor Tony auf, musterte ihn von oben bis unten und sagte dann: "Tony es tut mir leid. Ehrlich, es tut mir leid. Ich hatte nicht an deine Abtreibung der Lebensmittelschwangerschaft gedacht. In der Tüte sind jetzt noch zwölf Konfektstücke. Die hebe ich dir auf, bis dein Plan geglückt ist oder du schwach geworden bist." Tony biss sich auf die Zunge, sagte nur: "Wie viele waren denn in der noch ungeöffneten Tüte drin?" Plötzlich hatte es Haumichwech eilig weiter zu arbeiten, murmelte was von dringendem Termin.

Tony ließ es keine Ruhe. Wenn Haumi nichts sagen will, dann bringe ich das eben in die TWTimes und mache ein Rätsel daraus. Die Leser werden das schon erknoeln.

Zu welchem Ergebnis seid ihr gekommen? Der Gewinner erhält ein **Item der Redaktion**.

(Kilroy)



Rätsel Nr. 4 - Der Streik

Die Bahn streikt ...

FantaSixty, ictus und firet0uch fahren im Taxi mit teilweise leicht überhöhter Geschwindigkeit nach Hamburg zu InnoGames. "Das wird nicht billig werden.", meinte Fanta. Sollte InnoGames die Kosten für die Fahrt nicht übernehmen, so würden sie sich die Fahrtkosten teilen müssen. Unsere Spielefirma hatte die Zugtickets zur Verfügung gestellt, doch wenn die Bahn mal wieder streikte, mussten sie eben zu dieser Lösung greifen, um rechtzeitig vor Ort zu sein.

Die Drei diskutierten während der Fahrt über die verschiedenen Spiele der Firma - Forge of Empires, Elvenar, Warlords of Aeternum, God Kings, Die Stämme, Tribal Wars 2, Grepolis und natürlich über The West, den Grund ihrer Reise. Vor allem machten sie sich Gedanken, wie man neue Spieler anwerben könnte. So ging es eine Weile hin und her, bis ictus plötzlich den Fahrer ansprach, ob dieser auch ein Computerspiel spielen würde. Da dieser nicht reagierte, sprach ictus lauter. Doch der Fahrer reagierte nicht, sah sich auch nicht ein einziges Mal um.

Am Bestimmungsort angekommen nannte der Fahrer den Fahrpreis und nachdem er sein Geld erhalten hatte, fuhr er ohne ein weiteres Wort davon. "Was für ein unhöflicher Kerl.", ärgerte sich firet0uch. "Vielleicht ist er taub und hat die Frage nicht gehört.", sagte Fanta. Doch ictus meinte: "Das kann nicht sein, denn ich weiß genau, dass der Fahrer mich hören konnte."

Woher wusste ictus, dass der Fahrer nicht taub war?

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

(Kilroy)

Rätsel Nr. 5 - Der Wohnort

Meine Stadt ...

Frühstückspause in der Redaktion. Kauend plaudert man über dies und jenes, bis einer sagt: "Wo wohnt ihr eigentlich?" So richtig will das keiner preisgeben und dementsprechend lauten die Antworten: "Zu Hause." "In einer Stadt." "In Deutschland." "Sehr konkret", meint Cymoril. "Wenn ihr das so genau mit dem Datenschutz nehmt, dann versucht doch mal rauszubekommen, wo ich wohne." Sie nimmt einen Zettel und notiert darauf: "Breite AB.CD - Länge EF.GH". "Damit kann doch keiner was anfangen", bemerkt Tony empört. "Na warte doch ab. Ich zeichne schnell noch ein Sudoku auf und dann kannst du was damit anfangen."

1	7				8		A	
6	2	B					7	
		9			7		5	C
				D	5			
7		4				2	E	8
			2	7			F	
	4		6	G		9		
	9		H				3	6
			5				2	4

Tony und Haumichwech wollen es plötzlich gar nicht mehr wissen, wo Cymoril wohnt. "Das ist viel zu umständlich. Wir haben Termine." Aber unser Rätselfreund quis macht sich sogleich ans Knobeln. Nach einer Weile meldet er Erfolg. "Und wo wohnt sie nun?", will Tony wissen. "Das musst du schon selbst erkunden, Tony. Ich habe Termine.", grinst quis zwinkernd.

Wisst ihr in welcher europäischen Stadt Cymoril wohnt?

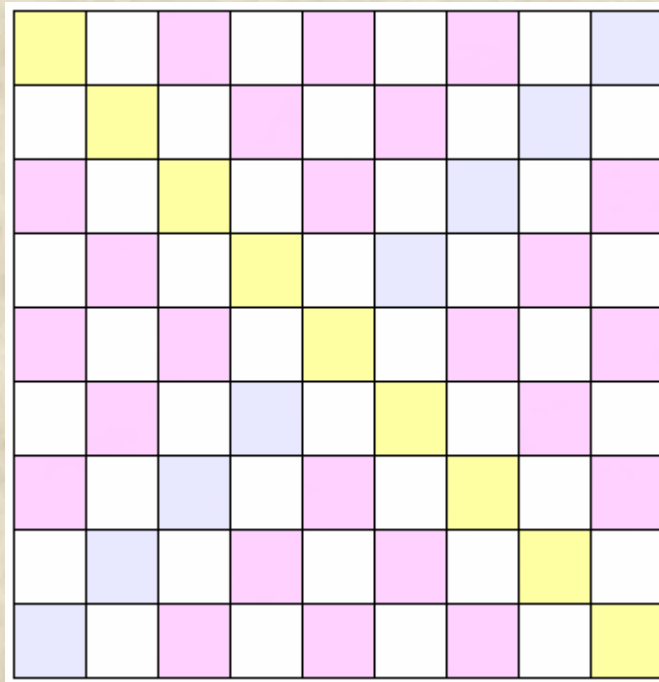
Der Gewinner erhält **200 Nuggets**.

(Cymoril)

Rätsel Nr. 6 - Quadrate

Die versteckten Quadrate

Tony Montana 1602 hatte die Mitglieder der John Wayne Alliance in Henrys Bar eingeladen. Neben dem Genuss eines Bieres sollte über die Fortkämpfe beraten werden. Es entstand eine eifrige Diskussion. Einige machten sich Notizen, **fairplay12** blödelte wie immer wieder rum und hantierte dabei mit Lineal und Bleistift. Neugierig beobachtete **Tara-chan** was das wohl werden könnte. Zeichnete fairplay12 das Innere eines Forts auf? Hatte er eine Idee für die Aufstellung der Fortkämpfer?



"Was wird das denn, fairplay12?", wollte Tara-chan wissen. "Ich habe lauter Quadrate gezeichnet.", antwortete er. "Ja, das sehe ich. Aber wofür sind die?" "Na gut, ich will es dir verraten. Das ist der Plan für meine Schnitzel in der Tiefkühltruhe.", grinste fairplay12 Tara-chan an. "Was macht ihr da?", wollte nun auch Tony wissen. "Schnitzel sortieren ... Kleiner Scherz am Rande ...", lachte fairplay12. "Ich geb dir gleich eins auf dein Schnitzfleisch ..." "Dann helft mir doch mal. Der Lotterieleiter hatte mir die Aufgabe gestellt, ich solle die Quadrate zählen. Klar hatte ich die große Klappe, kein Ding und so ... Aber so einfach ist das nicht. Wenn ihr mir helft, brate ich jedem ein Schnitzel. Wenn ihr mir nicht helft, sage ich es Cymoril, die es dann als Rätselaufgabe in die TWTimes bringt." Fast gleichzeitig sagten Beide: "Wir würden dir ja sehr gern helfen, aber gib das mal lieber Cymoril. Die sucht immer Rätsel für die Zeitung."

Und so frage ich nun unsere Leser: Wie viel Quadrate befinden sich in der obigen Zeichnung?

Der Gewinner erhält ein **Item aus dem Clownset**.

(Cymoril)

Rätsel Nr. 7 - Buchstäblich

Buchstäblich

Jedem Buchstaben von A bis H ist genau eine der Zahlen unten zugeordnet. Um die Rechenaufgaben zu lösen, musst du herausfinden, welche Zahl zu welchem Buchstaben gehört.

Zahlen: 1 3 5 6 7 10 13 16

$$F + D = H$$

$$G + C = A$$

$$F + B = E$$

$$C + A = D$$

$$A + H = E$$

Der Gewinner erhält ein **Item aus dem Clownset**.

(Logikani)

Rätsel Nr. 8 - Telegramme

Telegramme

Haumichwech, Redakteur der TWTimes, freut sich immer, wenn er Telegramme mit Zuarbeiten, Kritiken, Hinweisen oder Rätsellösungen bekommt. Letztere sollten zwar immer in der Redaktion eingesendet werden, aber manchmal gehen Spieler auch den kürzeren Weg direkt über ein Telegramm. Mitunter versucht ein Spieler dabei rauszubekommen, ob seine Antwort richtig ist, aber in die Falle tapsen Redakteure nicht und bedanken sich nur schmunzelnd für die Einsendung. In der Regel legt Haumichwech die Telegramme in der Redaktion ins Ablagefach für den jeweils zuständigen Redakteur. Heute jedoch hat er sich die Zeit genommen alle fünf eingegangenen Telegramme gleich selbst zu beantworten und den Inhalt sowie die Antwort auf die Schreiben dann erst in der Redaktion abzulegen.

In welcher Reihenfolge beantwortet Haumichwech welche Telegramme?

Hinweise

1. Das Telegramm aus Aspen beantwortet Haumichwech als eines der beiden ersten.
2. Sclamassel wohnt in der Stadt Oasis.
3. Das Telegramm aus Lineage auf Welt 7 beantwortet Haumichwech später als Pablo Guerras Schreiben.
4. Die dritte Antwort schreibt Haumichwech an die Person aus Roundpen, die nicht eastpower heißt. eastpowers Zeilen beantwortet der Redakteur direkt nach dem Telegramm auf Georgia.
5. Die vierte Antwort geht an Gaston Lagaffe und die fünfte Antwort schreibt er auf das Telegramm in Welt 1.
6. Das Telegramm, welches in Oblivion geschrieben wurde, beantwortet Haumichwech direkt nach dem Telegramm von rb30 aus Welt 10.

Telegramme: 1. Telegramm, 2. Telegramm, 3. Telegramm, 4. Telegramm, 5. Telegramm

Städte: Aspen, Lineage, Oasis, Oblivion, Roundpen

Spieler: eastpower, Gaston Lagaffe, Pablo Guerra, rb30, Sclamassel

Welten: Welt 1, Welt 7, Welt 10, Welt Arizona, Welt Georgia

Der Gewinner erhält ein **Item aus dem Clownset**.

(Cymoril)

Rätsel Nr. 9 - Craftingprodukte

Die leere Vorratskammer

Taroru und Fitsche unterhalten sich über Spielziele. "Derzeit ist es langweilig. Kein Event in Sicht, Fortkämpfe werden immer weniger, was bleibt ist das Craften.", sagt Taroru. "Ich weiß, was wir machen könnten. Wir sammeln um die Wette Produkte. Jeder sammelt zuerst das, was sein Beruf am meisten braucht bei allen Rezepten, die es für ihn gibt, also von 0 bis 775. Wer zuerst die errechneten Stück von diesem Produkt gesammelt hat, beginnt mit einem weiteren Beruf das am meisten benötigte Produkt zu sammeln."

"Keine schlechte Idee, aber welches ist das denn für den jeweiligen Beruf?", hakt Taroru nach. "Genau das müssen wir als erste Aufgabe herausfinden. Ich beginne schon mal mit dem Feldkoch und nehme anschließend den Quacksalber unter die Lupe. Mach du bitte den Schmied und den Sattler." "Da stellt sich mir aber noch eine Frage.", bemerkt Taroru wieder. "Wie handhaben wir es mit den Craftingprodukten, die wir von anderen Gewerken benötigen?" "Da wir die Produkte auch sammeln müssen, weil kaum noch einer etwas ohne Materiallieferung für uns anfertigt, zählen die mit zu den benötigten Produkten. Beispiel: Ich bin Feldkoch und brauche vom Schmied Pfannen. Also muss ich dafür einen Hammer und ein Eisen sammeln und vom Sattler benötige ich Feldflaschen, für die ich ein Kuhhorn und ein Biberfell liefern muss." "Jetzt ist alles klar, dann lass uns mal herausfinden, welche Produkte jedes Gewerk am meisten braucht."

Bitte helft den Beiden bei der Lösung dieser Aufgabe. Schickt uns dazu eure Antwort in folgender Form:

Für einmal jedes Rezept des Feldkochs herstellen zu können, wird das Produkt x am meisten benötigt. Es müssen genau x Stück davon gesammelt werden.

Für einmal jedes Rezept des Quacksalbers herstellen zu können, wird das Produkt x am meisten benötigt. Es müssen genau x Stück davon gesammelt werden.

Für einmal jedes Rezept des Sattlers herstellen zu können, wird das Produkt x am meisten benötigt. Es müssen genau x Stück davon gesammelt werden.

Für einmal jedes Rezept des Schmiedes herstellen zu können, wird das Produkt x am meisten benötigt. Es müssen genau x Stück davon gesammelt werden.

Für alle Welten, die sich an der Aufgabe beteiligen, wird jeweils bei den richtigen Einsendungen ein Gewinner pro Welt ausgelost. Dieser erhält **eines der neuen Rezepte**, gemäß seines Berufes. Alle Einsender erleichtern uns die Arbeit, wenn sie bei Lösung dieser Aufgabe gleich ihren Beruf mit angeben.

(Cymoril)



Rätsel Nr. 10 - Bilderrätsel

Wer kennt sie?

Im Bild sind zehn Weihnachtslieder zu sehen, in jeder Zeile eines. Wer erkennt sie?



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

(Cymoril)

Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe

Rätselaufösungen zur Ausgabe 129 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: Dean Martin

Preis: 200 Nuggets

Gewinner: **KotL**, Welt Dakota

Einsendungen: 10 Richtige



Karin Deinhamer (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dean_Martin_drawing_cropped.jpg), „Dean Martin drawing cropped“, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/de/legalcode>

Rätsel Nr. 2 - Brückenrätsel

Lösung: KRAEUTERTEEBEUTEL

Preis: 200 Nuggets

Gewinner: **Holz hacker** Welt Louisiana

Einsendungen: 10 Richtige

Herzlichen Glückwunsch den Gewinnern.

(Tony Montana 1602)

Impressum

The West Times

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

Gründer der TWTimes - Sir Wusel † 2017

Chefredakteur - stam1994

Redaktion - Cymoril, Haumichwech, Kilroy, quis, TonyMontana1602

Technische Umsetzung - quis

Homepage - gandfhut

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

Ausgabenarchiv - <http://www.twtimes.de/>

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.