★ ★ The West Times ★ ★

★ Ausgabe 136 ★ Juni 2020 ★ © 2020 TWT-Team ★ twtimes.de ★

The West im Zeichen der Events

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

ich hoffe sehr, dass Ihr alle vor dem Hintergrund der aktuellen Lage weiterhin froh, gesund und munter seid. Die bisherigen Lockerungen und das gute Wetter tragen selbst im sonst so häufig verregneten Norden zur Ermunterung der Gemüter bei. Lasst uns die Daumen drücken, dass sich die Situation weiterhin positiv entwickelt.

Als interessanten Lesestoff haben wir in diesem Monat Zusammenfassungen der aktuellen Updates, einen Bericht über die vergangene Speedwelt sowie einige Spielerzuschriften zu diesem Thema, Einblicke in die Fortkampfweltmeisterschaft und natürlich auch eine neue Schusswaffenvorstellung vorbereitet. Als besondere Highlights gibt es eine etwas andere Betrachtung der Coronakrise und einen Beitrag zum Wanderzirkus, der zum Nachdenken anregen wird.

Wir freuen uns wie immer auf Eure Meinungen und Leserzuschriften!

Bleibt gesund - und habt viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe.

Viele Grüße

Mats Brandt (stam1994)
Chefredakteur der TWTimes

Inhalt

The West im Zeichen der Events	1
Vorwort	2
Inhalt	3
Wiederholbare Quests	3
Update 2.124	4
Update 2.125	5
3. Internationale Fortkampfmeisterschaft	7
Leserzuschrift Fortkampfmeisterschaft	12
Kurioses von der Fortkampfeventwelt	13
Crafting-Mini-Event	15
Schnell, schneller, Speed-Event	16
Leserzuschriften zur Speedwelt	17
Die Waffen des Westens	21
Humor ist, wenn man trotzdem lacht	23
Auch das gibt‘s	24
Reform des Wanderzirkus	25
Der Chatspion	27
Die Rätselecke	28
Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	29
Rätsel Nr. 2 - Nonogramm Mai	30
Rätsel Nr. 3 - Logik(ani)-Rätsel	30
Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	31
Impressum	32

Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Juni

Während **Christophers Parade** kann man vom 22.06.2020 um 10:00 Uhr bis zum 28.06.2020 um 23:59 Uhr in insgesamt 14 Quests mit 2 Stunden Arbeit, 9 mal 5 Produkten, 2 Duellen und einiger Lauferei zu verschiedenen Questgebern ein frei verfügbarer Fertigkeitspunkt erspielt werden.

(Tony Montana 1602)

Update 2.124

Das Happy-Birthday-Update

Das Update 2.124 brachte am Dienstag, dem 5. Mai 2020, zwei Neuerungen ins Spiel. Zum einen wurde zur Feier des 12. Geburtstags unseres Spiels eine Questreihe eingeführt an deren Ende man einen Geburtstagskuchen zum Auspacken bekam. Oh Freude, Oh Wunder, der Kuchen enthielt: wieder einen Kuchen! Neben dem Geburtstagskuchen waren auch noch vier Mate-Tee, ein goldener Bond-Brief, je ein Glücks-, Erfahrungs-, Produkt- und Geldbooster sowie ein 3 Tage VIP Longtimer Premiumaccount enthalten.

Ein Geburtstagskuchen aus dem Geburtstagskuchen

Zum anderen wurde der "Geheimnisvolle Trank" zur Reduzierung der Duellerfahrung nun in den Union Pacific Shop eingeführt. Er kann alle sieben Tage eingesetzt werden und reduziert die Duellerfahrung um jeweils 10 %. Ohne Rabatt kostet er derzeit 500 Bonds oder Nuggets.

Geheimnisvoller Trank zur Senkung der Duellerfahrung

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-2-124.77091/ 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-2-124.77092/ teilnehmen.

(Tony Montana 1602)

Update 2.125

Zorro, Angus und die Kuchen

Der reguläre Rythmus regelmäßiger Reformen unseres Spiels wurde auch im Mai eingehalten und so fand das Update 2.125 am Dienstag, dem 19. Mai 2020, seinen Weg in unser Spiel. Mit Update 2.125 fanden Dinge ihren Weg ins Spiel, die dauerhaft bleiben, Dinge, die zeitlich begrenzt bleiben und Dinge, die gar nicht erst ins Spiel kommen.

Dauerhaft erfreut uns der neue Questgeber **Angus McGuffin**, ein jüngerer Bruder unseres fahrenden Händlers **Philip McGuffin**, bei der "Einsamen Farm" im County 2 (Obere Reihe in der Minimap, 2. von links). Bei ihm können recht unbeliebte Buffs aus Events und dem Wanderzirkus gegen beliebtere Buffs und sogar gegen Bonds eingetauscht werden. Wer also "rote Flüssigkeit", "Mojo", "Geldbooster" oder den "Trank der Weisheit" sinnvoll loswerden möchte, kann sie dort eintauschen. Der Name des Questgebers ist durchaus passend gewählt. In der Filmwissenschaft wird mit dem Begriff "*McGuffin*", der 1966 von Sir Alfred Hitchcock geprägt wurde, ein Gegenstand in Kriminalfilmen oder Thrillern bezeichnet, der nur dazu dient, weitere Handlungen auszulösen, aber aus sich selbst heraus nur von untergeordnetem Wert, untergeordneter Bedeutung oder sogar komplett unbekannt ist. Ein bekanntes Beispiel ist etwa "*der Koffer*" aus Quentin Tarrantinos Film "Pulp Fiction" - er wird beschützt, er ist begehrt, doch man erfährt nie seinen Inhalt.

Zeitlich begrenzt ist das **Mini-Event** rund um das Crafting. Bis einschließlich 8. Juni können von jedem Handwerker Kuchen gebacken werden und dann in einer Dailyquest gegen Bonds eingetauscht werden. Dazu muss neben den nötigen Lebensmitteln auch noch ein Craftingprodukt der jeweils anderen Handwerker beschafft werden, sodass das gemeinsame Spielen gestärkt wird. Der Schmied bastelt die Backform, der Sattler die Schneebesen, der Quacksalber mischt den Zitrusextrakt und der Feldkoch rührt die Butter.

"Wer will schönen Kuchen backen": Backform, Schneebesen, Zitrusextrakt und Butter

Update 2.125 - Fortsetzung

Gar nicht wird das **Gewinner-Set** für das Gewinnerteam der Fortkampf-Weltmeisterschaft in die deutschen Welten kommen. Das Finale bestreiten Italien und Rumänien gegeneinander, kein deutscher Spieler kann das Set erspielen. Eigentlich schade, denn das Set sieht wirklich schön aus, es erinnert ganz in Schwarz, mit Degen, Pistole und Peitsche ganz an Zorro. Darüber hinaus hat es brauchbare Boni, natürlich im Bereich Fortkampf. Wer es sich wenigstens einmal ansehen möchte, findet es in der Ankündigung des Updates.

Als letzte Neuerung kamen neue Teilnehmerzahlen in die Welten. Um die Fortkämpfe wieder attraktiver zu gestalten, wurde das Verhältnis von Angreifern zu Verteidigern von 6:5 auf 11:10 angepasst. Das bedeutet eine Verbesserung zugunsten der Verteidiger eines Forts. Aus dem neuen Verhältnis ergeben sich die folgenden Teilnehmerzahlen für Angreifer und Verteidiger:

Kleines Fort: 46 : 42
Mittleres Fort: 92 : 84
Großes Fort: 130 : 120

Die folgenden Welten sind aufgrund bereits vorangegangener Test und Änderungen nicht von den neuen Teilnehmerzahlen betroffen: Welt 3, Welt 10, Arizona, Buffalo, Colorado, Dakota, El Paso, Georgia, Hannahville, Indiana, Jacksonville und Kentucky.

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-2-125.77102/ 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-2-125.77103/ teilnehmen.

(Tony Montana 1602)

3. Internationale Fortkampfmeisterschaft

Auf dem Weg zum Sieg ...

... die Gruppenspiele bis zur KO-Runde. Ein Kurzbericht und Ergebnisse der Vorrunde.

Am 20. April war es endlich soweit - die Qualifikationsvorrunden begannen und dauerten bis zum 03. Mai 2020.

Aufgeregt waren nicht nur die Kämpfer vor jedem Fortkampf. Auch unseren beiden Kommentatoren Draaken und Graf Luckner klopfte ein wenig das Herz vor ihren Übertragungen. Als Besonderheit gab es z. B. nach einem Spiel ein Interview mit Gemini und Talu.

Weitere interessante Momente beobachteten wir u. a. beim Fortkampf SK vs. NET als ein Spieler mit nur 1 Lebenspunkt von ursprünglich 27210 LP mit dem Leben davon kam und diesen einen Lebenspunkt bis eine Runde vor Schluss noch retten konnte.

In all den Spielen der Vorrunde wurden nur fünfmal die Forts erfolgreich verteidigt.

3. Internationale Fortkampfmeisterschaft - Fortsetzung

Wie auch schon die Male zuvor wurden auch dieses Jahr die Kämpfe wieder von **Draaken** und **Graf Luckner** auf twitch übertragen. Ein unschlagbares Duo der Kommentatoren, besser als Netzer und Delling, und immer wurde das Dreamteam von verschiedenen Gastmoderatoren aus allen Himmelsrichtungen unterstützt. Zu nennen sind hier der Hauptorganisator **firet0uch**, dann die bei den Übertragungen allseits beliebte ***ArtemiS*** sowie in späteren Übertragungen auch **ChRiStOpHeR.....**, sofern er nicht selber vollen Einsatz bei den Kämpfen zeigte. Herzerfrischende Kommentare und Späße gaben sich die Klinke in die Hand *"Beide Kämpfe waren Not gegen Elend"* sowie weitere humoristische Einlagen, bei denen Graf Luckner immer das Laminat anheben wollte. Die Übertragungen hatten nicht nur Stammzuschauer aus dem deutschsprachigen Raum, es waren auch viele internationale Zuschauer anwesend. Die Atmosphäre war angenehm, freundlich und fair und immer auch lustig. Im Anschluss an die Übertragungen wurden jeweils noch die Berichte für die Statistiken analysiert.

Auf den folgenden Seiten könnt ihr die Übersicht der Gruppen, die Spielergebnisse der jeweiligen Kämpfe und den Endstand der Gruppen nach der Vorrunde sehen. **Die Zeilen der Tabellen führen dann auch jeweils zu den Replays der Kämpfe auf westforts. Einfach die Zeile anklicken und es öffnet sich der Link im Browser.**

Kurz zur Erklärung der Punktevergabe: Das Gewinnerteam erhält drei Punkte, sollte es durch Ausschießen gewinnen. Zwei Punkte erhält das Team, wenn es entweder als Angreifer die Flagge einnimmt oder als Verteidiger das Fort hält. Sonderpunkte wurden vergeben, wenn beide Mannschaften das gleiche Ziel erreicht haben, aber ein Team schneller war (z. B. früher durch Ausschießen gewonnen). Weitere Kriterien der Vergabe von Sonderpunkten könnt ihr den Vergaberegeln im Forum entnehmen: https://forum.the-west.de/index.php?threads/internationale-fortkampf-meisterschaft-regeln.76993/#post-849964 unter Punkt 3).

Über die Endrunden und Teilnehmerberichte könnt ihr dann in der nächsten Ausgabe lesen.

(quis)

3. Internationale Fortkampfmeisterschaft - Fortsetzung

Gruppenaufstellung

Group A:
Mixed Team #2: Hungary, Russia, Turkey
Portugal
France
Romania
Poland

Ergebnisse der Kämpfe

Attacker	vs.	Defender		Winner	Points	EP	Description
MI#2	vs.	PT	MI#2	3	1		Shootout round 50
PT	vs.	MI#2	PT	3			Shootout round 52
FR	vs.	RO	FR	3			Shootout round 54
RO	vs.	FR	RO	3	1		Shootout round 42
PL	vs.	MI#2	PL	3	1		Shootout round 45
MI#2	vs.	PL	MI#2	3			Shootout round 48
PT	vs.	FR	PT	3	1		Shootout round 52 - more remaining attackers
FR	vs.	PT	FR	3			Shootout round 52
RO	vs.	PL	RO	3	1		Shootout round 35
PL	vs.	RO	PL	3			Shootout round 51
MI#2	vs.	FR	MI#2	3	1		Shootout round 47
FR	vs.	MI#2	FR	3			Shootout round 55
PT	vs.	RO	PT	2			Flag captured round 46
RO	vs.	PT	RO	3	1		Shootout round 54
PL	vs.	FR	PL	3	1		Shootout round 47
FR	vs.	PL	PL	2			Flag defended
RO	vs.	MI#2	RO	3	1		Shootout round 33
MI#2	vs.	RO	MI#2	2			Flag captured round 54
PT	vs.	PL	PT	3	1		Shootout round 52
PL	vs.	PT	PL	2			Flag captured round 52

Punktestand der Gruppe am Ende der Vorrunde

Group A:	POINTS
Romania	16
Poland	15
Mixed Team #2: Hungary, Russia, Turkey	13
Portugal	13
France	9

3. Internationale Fortkampfmeisterschaft - Fortsetzung

Gruppenaufstellung

Group B:
International
Brazil
Czech
Slovakia
Mixed Team #3: Germany, Netherlands, Danmark, Sweden

Ergebnisse der Kämpfe

Attacker	vs.	Defender	Winner	Points	EP	Description
NET	vs.	BR	NET	3	1	Shootout round 37
BR	vs.	NET	BR	3		Shootout round 51
CZ	vs.	SK	CZ	3	1	Shootout round 35
SK	vs.	CZ	CZ	2		Flag defended
MI#3	vs.	NET	Mi#3	3		Shootout round 51
NET	vs.	MI#3	NET	3	1	Shootout round 49
SK	vs.	MI#3	SK	3		Shootout round 53
MI#3	vs.	SK	MI#3	3	1	Shootout round 30
BR	vs.	CZ	BR	3		Shootout round 47
CZ	vs.	BR	CZ	3	1	Shootout round 36
NET	vs.	CZ	NET	3		Shootout round 49
CZ	vs.	NET	CZ	3	1	Shootout round 45
BR	vs.	SK	BR	3	1	Shootout round 42
SK	vs.	BR	SK	3		Shootout round 42
MI#3	vs.	CZ	MI#3	3		Shootout round 45
CZ	vs.	MI#3	CZ	3	1	Shootout round 45 - more remaining attackers
SK	vs.	NET	NET	2		Flag defended
NET	vs.	SK	NET	3	1	Shootout round 38
BR	vs.	MI#3	BR	3		Shootout round 46
MI#3	vs.	BR	MI#3	3	1	Shootout round 42

Punktestand der Gruppe am Ende der Vorrunde

Group B:	POINTS
Czech	18
International	17
Mixed Team #3: Germany, Netherlands, Danmark, Sweden	14
Brazil	13
Slovakia	6

3. Internationale Fortkampfmeisterschaft - Fortsetzung

Gruppenaufstellung

Group C:
Spain
Italy
Hungary
Germany
Mixed Team #1: Greece + Italy

Ergebnisse der Kämpfe

Attacker	vs.	Defender		Winner	Points	EP	Description
HU	vs.	DE	HU	3	1		Shootout round 49
DE	vs.	HU	HU	2			Flag defended
ES	vs.	IT	ES	3			Shootout round 52
IT	vs.	ES	IT	3	1		Shootout round 37
MI#1	vs.	ES	MI#1	3	1		Shootout round 46
ES	vs.	MI#1	ES	3			Shootout round 47
IT	vs.	HU	IT	3	1		Shootout round 44
HU	vs.	IT	HU	3			Shootout round 46
DE	vs.	MI#1	DE	3			Shootout round 48
MI#1	vs.	DE	MI#1	3	1		Shootout round 44
ES	vs.	HU	ES	3			Shootout round 55
HU	vs.	ES	HU	3	1		Shootout round 43
IT	vs.	DE	IT	3	1		Shootout round 44
DE	vs.	IT	DE	3			Shootout round 51
MI#1	vs.	HU	MI#1	3			Shootout round 48
HU	vs.	MI#1	HU	3	1		Shootout round 47
DE	vs.	ES	DE	3	1		Shootout round 46
ES	vs.	DE	DE	2			Flag defended
IT	vs.	MI#1	IT	3	1		Shootout round 44
MI#1	vs.	IT	MI#1	3			Shootout round 47

Punktestand der Gruppe am Ende der Vorrunde

Group C:	POINTS
Hungary	17
Italy	16
Mixed Team #1: Greece + Italy	14
Germany	12
Spain	9

Leserzuschrift Fortkampfmeisterschaft

IFBC 3: Vertane Chance auf gute Fortkämpfe

Als leidenschaftliche Anhängerin des Fortkampfes habe ich mich fast 2 ½ Jahre auf die Fortkampfmeisterschaft gefreut! Und bin furchtbar enttäuscht. Nicht über das frühe Ausscheiden des D-Teams, für das ich diesmal antreten konnte. Nein, dieses Ausscheiden hat mir seltsamerweise nichts ausgemacht. Da rege ich mich über einen verpatzten Saloon21-FK schon mal mehr auf. :-)

Ein Fortkampf ... Der zeichnet sich für mich durch „spielen“ aus. Mitdenken, mitziehen, tauschen, umdenken, einbringen … Davon war hier rein gar nichts gefragt. Richtig aufstellen, eventuell mal Platz tauschen und beim Abknallenlassen möglichst lange durchhalten. Das war‘s. In der Deff zumindest. Da war keine eigene Idee gefragt, schon gar keine Eigeninitiative. Gerade dies macht aber einen guten Fortkämpfer aus! Theoretisch hätte man auch mit einem Team aus Neulingen antreten können. Dies ist keine Kritik am Team. Hier lief - meiner Meinung nach - alles gut. :-)

Meine Kritik zielt allein auf die Umsetzung dieser Fortkampfmeisterschaft. Mag gar nicht daran denken, wieviel Arbeit und Absprachen darin steckten. Das Resultat war schlichtweg schlecht! Die Kämpfe liefen fast alle gleich ab und waren … langweilig! Das Ergebnis? So gut wie immer vorauszusehen. Da gab es keine Überraschungen. Es langte, wenn man ab Runde 40 reinschaute. Verpasst hatte man bis dahin nichts. FK auf den Welten laufen anders ab und solche FK hätte ich mir für eine Meisterschaft gewünscht.

Woran lag es? An der Fortgröße sicher nicht. Die wurde wohl so gewählt, um möglichst vielen Nationen ein Mitmachen zu ermöglichen. Andere Ausrüstung? Wie wäre es da mal mit Back-to-the-Roots gewesen? Alle Läden gleiche Ausrüstung und dann … sieh zu! Charakter? Hier hätte ich was geändert. Jeder Char hat seinen Platz beim FK – eigentlich. Deshalb hätte ich vorgegeben, dass von jedem Charakter min. 25 pro Team aufgestellt werden müssen. Wie die dann in Att und Deff eingesetzt werden → Überraschung …! Jeder hätte „seinen“ angestammten Lieblingscharakter spielen können, hätte nicht ausweichen oder gleich ganz wegbleiben müssen. Veredeln? Verboten. Der Fortkämpfer an sich wäre wieder individueller. Kein „Einheitsbrei“. Bissel sein Können unter Beweis stellen, bissel sich „zeigen“. Das habe ich vermisst. Sicher, man ist ein Team. Ein gutes Team besteht für mich aus „miteinander spielenden“ Individuen. Bei dieser Fortkampfmeisterschaft bestand ein Team aus … Masse. Sonst nix. Schade. Hätte ein tolles Event mit spannenden Kämpfen werden können. Wurde im Vorfeld – einfach durch alles, was vorgegeben wurde – vermasselt.

Und nein, dieser Text wäre auch nicht anders ausgefallen, wäre Team D Weltmeister geworden. Team D, Orga, Leiter, CM, etc. waren in Ordnung.

(Savannah** - Team Germany)

Kurioses von der Fortkampfeventwelt

Sachen gibt‘s ...

Der Redaktion der TWTimes ist von der Fortkampfeventwelt ein Screenshot zugespielt worden. Die polnische Mannschaft hatte ihre Allianz umbenannt und in der Beschreibung folgenden Text verfasst:

Eine Nachfrage an den deutschen Communitymanager **firet0uch** brachte ein wenig Licht in die Dunkelheit. "Glaub nicht alles, was irgendwo steht ;-)"

Auf der Eventwelt wurde zusätzlich die Allianzleitung der Polen angeschrieben:

Hello together,

I just saw you renamed your alliance and created a description for your alliance. Where do you have the information from? I think this information would be important for our readers an we can make an article in our forthcoming issue. Or is this text just a joke or a late april fool?

Thanks in advance
Regards
quis from the german newspaper TWTimes

(Hallo zusammen,

Ich habe gerade gesehen, dass Sie Ihr Bündnis umbenannt und eine Beschreibung für Ihr Bündnis erstellt haben. Woher stammen diese Informationen? Ich denke, diese Informationen wären für unsere Leser interessant, und wir können einen Artikel in unserer nächsten Ausgabe veröffentlichen. Oder handelt es sich bei diesem Text nur um einen Scherz oder um einen verspäteten Aprilscherz?

Danke im Voraus
Grüße
quis von der deutschen Zeitung TWTimes)

Kurioses von der Fortkampfeventwelt - Fortsetzung

Die einfache Antwort von einem aus der Allianzleitung ließ nicht lange auf sich warten:

There were times where someone posted nice comment at on of confluence topics. That's all I know and probably you should ask LCM - Etriel or DE CM Firet0uch

(Es hat einmal jemand einen netten Kommentar zu *"Confluence"* Themen veröffentlicht. Das ist alles, was ich weiß, und vielleicht sollten Sie den Lead Communitymanager - Etriel oder den deutschen Communitymanager Firet0uch fragen.)

[*Anm. d. Red.:* Das englische Wort *"confluence"* hat im Deutschen verschiedene Bedeutungen: *Vereinigung, Zusammenschluss, Versammlung, Zusammenwachsen, Menschenauflauf* und *Zustrom*. Keine dieser Bedeutungen erscheint auf den ersten Blick sinnvoll im Zusammenhang mit der Abschaltung von Servern. Eine mögliche Verbindung wäre die "Vereinigung" von Welten, die sich durch die Migration der Spieler im Zusammenhang mit der Schließung von Welten ergibt. Für eine genaue Klärung waren die polnischen Spieler nicht mehr erreichbar. Die Redaktion der TWTimes vermutet auch eine Übersetzung mit Hilfe eines automatischen Online-Übersetzers.]

Es scheint also, als wenn sich da irgend welche Gerüchte von irgendwoher breit gemacht haben und die Polen es entsprechend aufgriffen und vielleicht auch sogar missverstanden. Kurz nach der Anfrage des Redakteurs haben die Polen dann auch ihre Allianz erneut umbenannt in "ShutdownIn2years" und eine neue Allianzbeschreibung verfasst:

In diesem Sinne, um es nochmal mit den Worten unseres Communitymanagers zu beschreiben: Nicht alles glauben was irgendwo steht. The West ist ja schon so oft gestorben und wird noch so oft sterben, da wird ein solches Gerücht auch überlebt werden.

(quis)

Crafting-Mini-Event

Kuchenbackevent und Crafting Mini-Event

Am 19.05.2020 überraschte uns Inno mit der Ankündigung eines neuen Mini-Events. Und am nächsten Tag ging es auch schon los. Bei Henry startete eine Quest, in deren Verlauf wir ein neues Rezept lernen konnten. Und nach Abschluss der Quest kann man bis zum 08.06.2020 alle 5 Stunden einen Kuchen backen. Jeder Beruf einen Anderen. Zwei neue Erfolge konnte man auch noch erreichen.

Kleine Kritik am Rande: Für die Rezepte und für das Backen der Kuchen sind sehr unterschiedliche Anforderungen für die einzelnen Berufe gestellt worden. Da wäre es nicht schlecht, wenn man auf mehr Ausgewogenheit achten würde. Da aber bei diesem Event jeder die Zutaten der anderen Berufe benötigt, ist es auch wieder schön, dass die Kommunikation stark gefördert wird.

Ich persönlich bin begeistert über jedes neue Event – zeigt es mir doch:

THE WEST LEBT!

(Logikani)

Ich bin gelernter Feldkoch, habe längst alle 826 möglichen Craftingpunkte erreicht und mich riesig über die Möglichkeit nun auch Orangen-Kaffee-Kuchen backen zu können gefreut. Das Butterrezept war schnell besorgt und schon konnte es losgehn. In der Vorratskammer stand bereits seit zwei Tagen die Milch mit dem abgesetzten Rahm, sodass ich diesen nur noch abschöpfen musste um die Butter herzustellen.

Dann geriet ich ins Stocken mit meiner Bäckerei, weil ich noch ein paar Freunde anschreiben musste, die sicher Backformen, Schneebesen und Zitrusextrakt hatten. Geschafft! 12.48 Uhr hatte ich als Erster den Bäckerwettbewerb gewonnen. Am nächsten Tag, es war 11.49 Uhr, hatte ich alle Kuchen probiert. Und danach war mir schlecht, wie sie im Chat behaupteten ...

Jetzt hieß es, die weitere Produktion anzukurbeln. Fünf Stunden hatte ich immer Zeit, bis der Backofen wieder angeheizt werden musste. Bis dahin galt es weitere Backformen, Schneebesen und Zitrusextrakt heranzuschaffen, Kühe zu melken und Butter herzustellen.

Inzwischen hat sich das alles eingepegelt und die fertigen Kuchen werden eingefrostet, da man ja nur bis zum 08. Juni backen kann.

Danke für das schöne Event.

Im Gespräch mit **M.Myers** erfuhren wir, dass auch ihm das Event Spaß macht. Er stöhnte nur ein bisschen, weil die Produkte (Zutaten und die Kuchen selbst) weggingen wie warme Semmeln und man dafür immer die gleichen Arbeiten machen musste. Ein chronischer Mangel bestand bei ihm bei den Kochtöpfen, Blaubeeren und Zucker.

(Cymoril)

Schnell, schneller, Speed-Event

Höher - Schneller - Weiter!

Kaum hatte die Vorbereitungswelt für die Internationale Fortkampfmeisterschaft geöffnet, um die Teams zu bilden, legte InnoGames noch Einen nach und kündigte am 7. April die neue Speedwelt an. Nachzulesen im Forum unter https://forum.the-west.de/index.php?threads/h%C3%B6her-schneller-weiter.77050/

Parallel zur Fortkampf-WM lief also die nächste "Bigger, better, faster, more"-Welt. Jeder Spieler auf der Welt verfolgte seine eigenen Ziele. Der Eine ging auf Erfolgspunkte, der Andere auf Duelle, dank der Vielfalt war für jeden etwas dabei. Manch einer kämpfte sich alleine und stadtlos durch die Weiten der Prärie, andere wiederum versammelten sich in Städten, um gemeinsam die Ziele zu erreichen. Und dann am gleichen Tag, als die Mai-Ausgabe der TWTimes erschienen ist, hat auch die Speedwelt wieder ihre Tore geschlossen. Nach dem offiziellen Ende am 01.05.2020 um 23:59 Uhr, wurden die Gewinner bekanntgegeben.

"So schnell und kurzfristig wie die Speedwelt ihre Tore geöffnet hat, so schnell ist sie auch schon wieder geschlossen. Etwa 150 Spieler meldeten sich auf dieser Welt an und stellten sich den Herausforderungen. Es wurden 20 Städte gegründet, es wurde duelliert, gequestet, Fortkämpfe wurden bestritten und das Tollste: Es wurde immer geholfen, obwohl ja eigentlich alle Spieler Konkurrenten waren."

Die Gewinner:
https://forum.the-west.de/index.php?threads/h%C3%B6her-schneller-weiter.77050/#post-852188

Gänzlich geschlossen wurde die Welt am 02.05.2020 um 14:45 Uhr, jeder der zu dem Zeitpunkt noch auf der Welt unterwegs war, wurde dann automatisch ausgeloggt.

Die TWTimes hat **Sheriff Steve** interviewt, den Zweitplatzierten bei den Erfahrungspunkten, der auch noch in mehreren weiteren Kategorien platziert ist.

TWTimes: Erst einmal Gratulation zu deinen Platzierungen in den Ranglisten der Speedwelt. Gleich in mehreren Kategorien oben mitzuspielen war doch sicherlich anstrengend bzw. aufwendig?

Sheriff Steve: Hi, danke, war auch anstrengend, aber da ich genau eine Woche Urlaub hatte, ging es für mich diesmal gut aus.

TWTimes: Hast du es gezielt auf irgend etwas angelegt oder einfach drauf los gespielt? Immerhin bist Du ja in mehreren Kategorien vertreten. Hattest Du Unterstützung / Zusammenarbeit mit anderen oder alles auf dich alleine gestellt erarbeitet?

Sheriff Steve: Ich war zuerst auf Duelle fokussiert, danach habe ich mich aber auch bei Erfahrungspunkten und Erfolgen festgelegt. Anschließend wollte ich mich auch mit Abenteuern, Fortkämpfen und dem Handwerk beschäftigen, aber dazu fehlte mir die Zeit. Bei Duellen und Erfahrungspunkten war ich auf mich alleine gestellt. Bei den Erfolgen haben mir ein paar Spieler geholfen, ohne die ich den 3. Platz nicht erreicht hätte. Auch beim Handwerk haben mir auch ein paar Spieler geholfen, doch da reichte es dann nicht auf einen Platz unter den Top 3.

(quis)

Leserzuschriften zur Speedwelt

Teilnehmer der Speedwelt berichten

Lumpi schrieb uns über seine Zeit auf der Speedwelt.

Ich fand den Start extrem aufregend, ohne zu wissen was ich genau wollte, habe ich angefangen zu klicken. Nach ein paar Stunden legte ich mich fest, dass ich in der Kategorie Errichten vorne mitmischen möchte. Dies gelang mir auch recht gut, obwohl es ein harter Zweikampf zwischen mir und Unwetterchen war. Um den zu gewinnen, habe ich mich alle ein bis zwei Stunden eingeloggt um Arbeitsmotivationsbuffs nachzulegen. Außer in der Nacht, da habe ich mir fünf bis sieben Stunden Ruhe gegönnt. In die anderen Kategorien bin ich mehr oder weniger rein gerutscht. Aber dies hat mich natürlich extrem gefreut.

Alles in allem ein gelungenes und aufregendes Event für mich. Es war schliesslich auch meine 1. Speedwelt.

Ich würde sagen wir sehen uns in den nächsten Speedwelten wieder.

LG Lumpi

büseli berichtete uns folgendes zur Speedwelt.

Als The West Neuling wurde ich durch meinen Freund Lumpi überredet, mich auf der Eventwelt auch mal umzusehen. Direkt bei der Öffnung der Welt habe ich Speedweltluft geschnuppert und mich hat sofort das Fieber gepackt. Als Crafting-Neuling habe ich durch den Austausch mit den super freundlichen, hilfsbereiten und sympathischen Spielern der Speedwelt viel Neues und Spannendes über das Spiel lernen können. Bis zum Schluss war es ein totaler Nervenkitzel, wer wohl die Rangliste anführt. An erster Stelle stand für mich jedoch immer der Spaß am Spiel und nebenbei habe ich ganz viele tolle und nette The-Westler kennengelernt. Es war eine intensive und tolle Zeit, die mir kurz nach Ende schon etwas fehlte. Zum Glück kreuzen sich die Wege noch immer auf Louisiana und vielleicht auch bald auf der neuen Welt..

büseli

Leserzuschriften zur Speedwelt - Fortsetzung

Es ist mal wieder soweit ... Höher Scheller Weiter!

Relativ Kurzfristig wurde eine neue Speedwelt gestartet. Ich war ganz verdutzt als mich ***BilllytheKid*** *auf Welt 1 ansprach, ob ich wieder mit dabei sein werde. Wie Speedwelt? Wann denn? Habe ich noch gar nicht mitbekommen. Ich habe mich dann erstmal im Forum schlau gemacht. Irgendwie kam das dann doch sehr überraschend für mich und ich wollte eigentlich auch gar nicht mit machen, da ich mich für die 3. Internationale Fortkampfmeisterschaft angemeldet hatte. Beides? Hmm ... Nachdem mich BilllytheKid aber überredet hatte, der alten Zeiten willen und wir doch immer ein ganz gutes Team sind, habe ich es dann doch gemacht.*

Am 10.05.2020 um 10 Uhr ging es los. Eigentlich wollte ich nur als kleines Helferlein da sein, aber wie das so ist, kann ich die ganzen Ausrufezeichen!!!!! im Saloon nicht ertragen ... das muss abgearbeitet werden!!!! ...

Also entschied ich mich dafür doch ein bißchen was für die Erfolge zu tun. Muss ja schließlich meinen Titel von letztem Jahr verteidigen. Billlythekid und ***mikegeorg*** *waren auch schon da, wir überlegten dann was wir genau tun wollen, wer was macht und wie machen wir das mit der Stadt.*

Auf dem net. Server hatte ich mich dann mit ***Paradoxum*** *unterhalten, dass ich bei der Speedwelt jetzt doch mitmachen werde. Wie wir so im Gespräch waren und ich sagte wir schauen grad wie wir das mit der Stadt machen (8 Stunden Ausbau ist schon sehr lange auf einer Speedwelt) sagte sie: "Ach weißt' was, ich mach euch die Stadt. Dann sehe ich auch mal wie es auf so einer Welt zugeht." Ich habe mich darüber sehr gefreut, eine so tolle Spielerin mit an Bord zu haben.*

Am nächsten Tag hatten wir auch schon die Einladungen nach Campari Orange. Mit Paradoxum an Bord hatten wir nun sogar unseren Sattlermeister gefunden. Alle 4 Berufe in einer Stadt vereint, das ist immer gut. So hatten wir alle unseren Bereich in dem wir durchstarten wollten. Ich bei Erfolgen, mikegerog bei Rangliste und Billlythekid und Paradoxum beim Craften. Auch wenn das zu diesem Zeitpunkt für unsere Para noch gar nicht so bewusst wahrgenommen wurde. Ich sagte immer, mach nur, das kommt alles, keine Angst Rezepte bekommen wir irgendwie. Das wird schon und siehe da - sie hat das Craften als bester Non PA Spieler gewonnen. Herzlichen Glückwund dazu nochmal!

Zu gute kam mir diesmal das Osterevent. Ich habe mich noch nie über PA Plaketten so gefreut wie hier. Jeden Tag habe ich auf Automatisierung gehofft. Am Ende hatte ich sogar von allen übrig. Insgesamt waren es nur 2 Tage die ich ohne Automatisierung spielen musste, das hieß diesmal nur zweimal nachts den Wecker stellen um neue Arbeit einstellen zu können. Das war echt eine Erleichterung.

Es lief eigentlich alles wie geplant. Ich versuchte immer soviel wie möglich an Quests miteinander zu verbinden und auch die täglichen Aufgaben im Salon zu erledigen für die Erfolge. Jeden Tag habe ich erst meine Abenteuer erledigt, auch hier gibt es sehr viele Erfolge die ich brauchte. Das hat mich eine Menge an Nerven gekostet, Abenteuer ist eigentlich gar nicht mein Ding. Als Tagesziel habe ich mir immer fünf Abenteuer vorgenommen, dass ich am Ende die 100 für den Erfolg zusammen habe. Dass ich damit bester non PA Spieler werde, war eigentlich gar nicht geplant. Auch zwei Duelle mussten es täglich sein. Ich habe extra den Duellanten gewählt, da ich mit diesem in der Stadt stehen konnte und die Duelle von da aus erledigen. Wärend dessen konnte ich Esel kaufen, für den "1337 Veredelte Gegenstände Erfolg" im Inventar auf Stufe 3. Das ist eine Heiden Arbeit, aber man muss es echt von Anfang an durchziehen, das es klappt am Ende 36099 Esel zu veredeln. Auch wärend meiner Bauerfolge habe ich immer Esel gekauft damit meine Herde wächst. Auch hier ein Dank an Billlythekid und Paradoxum für die Unterstützung beim Eselkauf.

Zum Craften muss ich sagen, dass es eigentlich so nebenbei ging. Ich musste es ja machen, da ich die Bildchen für die Sammelerfolge benötigte. Das ich dann noch das Rezept Schärftes Chili im Westen bekommen habe, war reine Glückssache. Mir wäre zwar lieber gewesen das Quacksalber Rezept zu ergattern, aber leider hat das diesmal nicht klappen wollen.

Leserzuschriften zur Speedwelt - Fortsetzung

Erfolge ist meiner Meinung nach eine der vielfältigsten Kategorien in einer Speedwelt. Man muss wirklich überall mitmachen. Duelle Abenteuer, Fortkämpfe, Craften, Questen, Stadtausbau und noch einiges mehr. Es macht aber doch immer wieder Spaß, vor allem bei den tollen Leuten, mit denen man zusammenspielt. Es ist immer wieder schön zu sehen, wie toll der Zusammenhalt und die Hilfsbereitschaft auf so einer Welt ist.

Zusammengefasst find ich, dass unsere Stadt ein super Ergebnis erreicht hat. ***Dominik1979*** *hat sich gegen Ende auch noch zu uns gesellt.*

Mikegeorg ist Erster der Rangliste, Erster bei Erfolgen, Dritter im Fortkampf und bester Allrounder PA.

Domimik1979 ist Erster in der Rangliste NON PA.
Paradoxum ist Erster beim Craften, Dritter im Fortkampf, dritter Allrounder NON PA.
Billlythekid ist Zweiter beim Craften mit PA.
BadJill ist Erster bei den Erfolgen, Erster bei den Abenteuern, Dritter beim Craften und bester Allrounder NON PA.

Ich danke euch allen für das tolle Teamplay bei uns, es ist mir immer wieder eine Ehre mit euch zusammen zu spielen. Bis zur nächsten Speedwelt.

(BadJill)

Rang	Stadt	Punkte						
1	Mount Rushmore	325.322	121.700	178.101	25.155	240	40	126
2	Der Schuh des Manitu	109.675	93.400	0	15.910	274	35	91
3	Delos	98.973	93.000	0	5.230	648	11	95
4	Jerusalem	95.977	94.800	0	1.070	0	2	107
5	See Tal Quelle	90.885	79.300	8.300	1.900	1.258	3	127
6	Bienville Parish	88.420	84.300	0	3.875	116	6	129
7	New York-City	87.956	87.500	0	380	0	1	76
8	blackf1sh No1	84.936	84.900	0	30	0	1	6
9	Orta San Giulio	84.744	83.400	0	1.260	0	3	84

Howdy Grandma,

die letzten 3 Wochen war ich wieder in der Prärie unterwegs. Von diesem Abenteuer möchte ich dir nun erzählen und meine Erlebnisse mit dir teilen.

Mein Abenteuer begann am 10. April. An diesem Tag startete das Speedevent „Höher - Schneller - Weiter!“ Solche Events ziehen normalerweise immer an mir vorbei. Nachdem mich aber eine gute Freundin auf dem IFBC3 Server anschrieb und fragte ob ich Lust hätte, habe ich mich doch angemeldet. Denn sie suchte jemanden, der eine Stadt aus dem Boden stampft. Also gesagt getan! Gegen 21 Uhr am Abend habe ich mich dann angemeldet. Ich spielte das Tutorial durch und machte mich an ein paar Quests, die schnell durchgeklickt waren. Auch das Geld floss in Strömen. Von Produkten wollen wir gar nicht reden, das Inventar wurde recht schnell voll. Auch das Leveln ging echt flott. Gegen 23 Uhr war ich schon fast bei Level 30. Bevor ich die Stadt baute hielten wir Ausschau nach einem schönen zentralen Plätzchen. Ich schloss noch einige Quests ab und dann zog ich los und fing an die Stadt zu bauen. Bei der Namensfindung tat ich mich etwas schwer und so nannte ich unsere Stadt dann „Campari Orange“. Nun war es auch an der Zeit ins Bett zu gehen.

Leserzuschriften zur Speedwelt - Fortsetzung

*Am nächsten Morgen stand die Stadt in aller Pracht. Ich lud **BadJill**, **Vincent Vice** und **mikegeorg** ein, sowie **Creazy Klecks**. Das war unser kleines Team. So gingen die Stunden und Tage ins Land, man levelte, klickte, machte Quests und sammelte Produkte. Als Handwerksberuf wählte ich den Sattler, so hatten wir alle 4 Berufe bei uns im Städtchen. Was auch echt gut war, weil man sich bestens unterstützen konnte.*

Also fing ich an, mir die Produkte für das Handwerk zusammen zu sammeln. Holz, Leder, Sicheln und und und. Halt alles was man benötigte. Auch die Rezepte suchte man sich zusammen, damit man es weit bringen konnte. Hier kam es auch auf eine gute Zusammenarbeit an, die bei uns in der Stadt und auch auf dem Server in einer Form stattfand, wie man es selten sieht. Ich schritt beim Handwerk immer mehr voran. Es waren fast alle Rezepte vorhanden. Man fragte rum ob wer die fehlenden Rezepte hatte. Und so bekam ich dann irgendwann noch das vorletzte Rezept, das mir fehlte. Nebenbei machte ich Fortkämpfe, die auch immer sehr viel Spaß machten.

Wir hatten das Glück, dass zu der Zeit das Osterevent stattfand. Da ich ohne Nuggeteinsatz spielen wollte kam uns das zu Gute. Weil man bei den kostenlosen Drehs neben diversen Eiern, Hüten und Schals auch PA-Plaketten bekommen konnte. Diese konnte man gut einsetzen um z. B. höheres Einkommen, Automatik oder auch mehr Erholung zu bekommen. Also habe ich über den Tag hinweg immer meine Eier eingesetzt zum zurücksetzen, um an diese Plaketten zu kommen. Bis auf Char-Bonus und Automatik kam ich bis zum Ende des Events hin.

Nach tagelangem Klicken, ging es dann in die letzten Tage des Events. Inzwischen war ich bei Stufe 136 und auch beim Handwerk sah es sehr gut aus. Durch Zufall ergatterte ich auch noch das letzte fehlende Rezept und dann war ich nicht mehr aufzuhalten. Jetzt ging es nur noch um Produkte und Crafting. Ich war inzwischen bei 775 Handwerkspunkten, es fehlte also nicht mehr viel. Ich musste nur noch „Songs of the West“ herstellen. Die ganze Produktsucherei kostete mich 3 Tage, bis ich genug zusammen hatte. Nun war ich bei 826 CP. Zwischendurch machte ich weiterhin ein paar Fortkämpfe mit.

Die letzten beiden Tage des Events ging es nur noch darum, die Vielfalt zu erhöhen. Ich sammelte und craftete was das Zeug hält. 40 erlernte Rezepte standen zu Buche. Der Stress begann. Holz, Leder, Sicheln, Nägel und und und. Damit ich weiterkam. In dieser Zeit wurde ich tatkräftig von meinen Mitbewohnern unterstützt, die alles mögliche auf den Markt stellten. Auch graste ich den Markt ab, damit ich weiter craften konnte. Am letzten Tag ging es dann um alles. Jeder sammelte für mich mit. Von morgens 9 Uhr bis nachts um 23:30 Uhr klickte ich mir die Produkte zusammen um noch die letzten Reste weg craften zu können. Das Event ging noch bis 23:59 Uhr. Um 23:54 lernte ich dann mein letztes Rezept. Die Jungs und Mädels bombten mich noch mal mit Produkten zu. Bis es dann auf einmal zappen duster war. Mein Internet streikte. Um 23:58 Uhr auf den letzten Drücker kam ich doch noch mal auf der Welt online, der kurze Schreck saß mir in den Knochen. Ich craftete noch mein Holz weg und dann war Feierabend. Es hieß zittern, meine Mitstreiter waren alle gut dabei. Dann kam die Aktualisierung. Mit einem hauchdünnen Vorsprung von 4 Punkten bei der Vielfalt habe ich das Rennen beim Handwerk für mich entschieden. Nun konnte ich endlich den Schlaf der Gerechten schlafen

Am nächsten Tag erfolgte schon die Auswertung, da staunte ich nicht schlecht, als ich sah, dass ich bei den Fortkämpfen Platz 3 geholt hatte. Und das alles ohne Nuggets. Und zu guter Letzt wurde kurzfristig noch die Kategorie Bester Allroundspieler eingeführt. Auch dort lag ich auf dem dritten Platz. Nun bin ich stolze Besitzerin einer Siegermedaille, 100 Nuggets, 1 Rezeptbuch sowie einem Item, das ich mir noch aussuchen durfte. Dafür das ich mich nur als Helfer angeboten hatte, eine nette Ausbeute.

*Abschließend möchte ich noch meinen Dank, an alle Stadtmitglieder von Campari Orange richten, die mir dabei geholfen haben. Sowie an **Charles Bronson**, von dem ich das fehlende Rezept bekommen habe. Und Glückwünsch an alle die gewonnen haben!*

Liebe Grandma, wie du siehst, habe ich in den 3 Wochen nicht auf der faulen Haut gelegen und ich hoffe du bist stolz auf mich. Ich freue mich auf deine Antwort.

In Liebe deine Enkelin

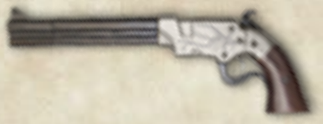
Paradoxum

(quis)

Die Waffen des Westens

King Fishers Pistole - Die Volcanic-Pistole

Mit dem vierten Event in der Geschichte von The West, dem Oktoberfestevent 2013, kamen die King Fisher Sets in unser Spiel. Neben dem Kleidungsset gibt es auch ein Waffenset und Teil dieses Sets ist der "Star" dieses Artikels, nämlich **King Fishers Pistole**. Nach einer gemeinsamen Recherche des Autors, zusammen mit dem Waffenexperten der Redaktion **chamberlin**, legen wir uns fest: das historische Vorbild für diese Waffe ist die ab 1851 entwickelte sogenannte "**Volcanic-Pistole**".



The West: King Fishers Pistole

Hmaag (https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Volcanic_cal_.41.jpg), „Volcanic-Pistole Kal. .41“, https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode

Der Wilde Westen: Volcanic-Pistole

Die erste gute Nachricht beginnt bereits beim Namen - ja, es ist tatsächlich eine Pistole und kein Revolver. 2013 wurde auf so etwas geachtet, in den folgenden Jahren gingen die Bezeichnungen für Pistolen und Revolver in unserem Spiel ja teilweise wild durcheinander und wurden erst auf Hinweise aus der Community geändert. Die zweite gute Nachricht liefert uns die historische Einordnung. Der texanische Revolverheld John King Fisher, dem das Set seinen Namen verdankt, lebte von 1853 bis 1884. Es ist also chronologisch durchaus möglich, dass er eine Volcanic-Pistole besessen hat.

Die in mehrerer Hinsicht innovative Waffe wurde von der zwischen 1855 und 1856 bestehenden Volcanic Repeating Arms Company in Norwich, Connecticut entwickelt und vertrieben. Als Anteilseigner und Ingenieure waren an dieser kurzlebigen Firma die Herren Horace Smith, Daniel Baird Wesson, Benjamin Tyler Henry und Oliver Fisher Winchester beteiligt. Smith? Wesson? Henry? Winchester? Ja, es sind tatsächlich die bekannten Mitbegründer der amerikanischen Waffenindustrie.

Horace Smith und Daniel Baird Wesson sollten später zusammen "Smith & Wesson" gründen, eine Firma, die bis heute besonders für leistungsstarke Revolver bekannt ist und deren Modell 29 im Kaliber .44 Magnum durch Clint Eastwoods Filmfigur "Dirty Harry" als die "*mächtigste Handfeuerwaffe der Welt*" weltberühmt wurde - faktisch zwar grob falsch, aber kulturell trotzdem äußerst wirksam. In Oliver Fisher Winchesters Firma wurden später hauptsächlich Gewehre entwickelt und vertrieben, darunter das legendäre Modell von 1873, das Gewehr, das "den Westen erobert hat" und das sogar namensgebend für einen Western mit James Steward war. Benjamin Tyler Henry sollte später das Henry-Gewehr entwickeln, das mit reichlich literarischer Freiheit von Karl May als "Henry-Stutzen" bekannt gemacht und in die Hände von Old Shatterhand gelegt wurde.

Das Henry-Gewehr und die Winchester-Gewehre sind sogenannte "Unterhebelrepetierer". Der Name beschreibt das Funktionsprinzip der Waffe. Zum "Wiederholen" ("repetieren") eines Schusses wird mit Hilfe eines Hebelmechanismus, der sich an der Unterseite der Waffe um den Abzug herum befindet, die Patronenhülse des vorherigen Schusses aus der Waffe entfernt und eine neue Patrone ins Patronenlager eingeführt. Danach kann durch Ziehen des Abzugs ein neuer Schuss ausgelöst werden.

In den Henry- und Winchester-Gewehren wurde dieses Funktionsprinzip zur Meisterschaft weiterentwickelt, die Grundlagen waren jedoch auch schon Jahre vorher in der Volcanic-Pistole verwirklicht. Neben dem für Pistolen der damaligen Zeit recht innovativen Funktionsprinzip, verschoss die Waffe auch eine durchaus ungewöhnliche Munition, nämlich die 1848 patentierte sogenannte "Rocket Ball"-Patrone. Bei dieser etwa mit "Raketenkugel" zu übersetzenden Patrone befindet sich die Treibladung nicht in einer Hülse, die vorne durch das eigentliche Geschoss verschlossen wird, sondern im Geschoss selbst - es ist hohl, mit Schwarzpulver gefüllt und durch

Die Waffen des Westens - Fortsetzung

Kork und Papier abgedichtet. Ein Vorteil dieser Art Munition lag im reduzierten Gewicht, schließlich sparte man sich eine aus Metall gefertigte Hülse. Auch konnten mehr Patronen in ein Magazin geladen werden, da sie kürzer waren. So wurde etwa ein Henry-Gewehr der Unions-Armee, das diese Art Munition verwendete, von den Konföderierten "*das verdammte Yankee-Gewehr, das am Sonntag geladen wird und die ganze Woche über schießt*" genannt.

Doch genau diese beiden Vorteile waren paradoxerweise auch gleichzeitig die entscheidenden Nachteile, die dafür sorgten, dass sich weder die Munitionsart selbst noch die Waffen, die sie nutzten, dauerhaft durchsetzten. Gerade weil sie so kurz waren, konnten die Geschosse nur eine geringe Treibladung aufnehmen. Die geringe Ladung, kombiniert mit der Form des Geschosses, führte dann zu vergleichsweise geringer Durchschlagskraft, geringer Reichweite und geringer Genauigkeit.

Rocket-Ball-Geschoss

Hmaag (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rocket-Ball.JPG), „Rocket-Ball“, https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/legalcode

In verschiedenen Ausführungen, die sich durch verschiedene Lauflängen von einander unterschieden, wurden etwa 7000 Pistolen in den Kalibern .31 und .41 hergestellt. Die Angaben beziehen sich auf das Längenmaß Inch und bedeuten einen Durchmesser der Kugel von 0,31 beziehungsweise 0,41 Inch, also etwa 7,9 mm beziehungsweise 10,4 mm.

Während der Recherche kam beim Autor die Frage auf "*Wie schießt man eigentlich mit dieser Waffe? Ist die überhaupt praktikabel einsetzbar?*" Die Antwort lautet: sie ist nur eingeschränkt einsetzbar. Da man aufgrund der Anatomie der menschlichen Hand nicht gleichzeitig mit der selben Hand den Pistolengriff umfassen und einen Hebel von diesem Pistolengriff wegdrücken kann, wird zum Nachladen die zweite Hand benötigt. Diese umfasst die Pistole am Lauf, während die Griffhand den Hebel bedient. Jeder damalige zeitgenössische Revolver sowie jede moderne mehrschüssige Pistole sind hingegen einhändig zu bedienen. Im Ergebnis bedeutet das tendenziell: schnelles Feuern ist nur ungezielt aus der Hüfte und gezieltes Feuer nur langsam möglich. Wer sich den Schieß- und Ladevorgang nicht recht vorstellen kann, der kann unter dem Link

https://www.youtube.com/watch?v=0Dn9YK8HfH4

einem modernen Schützen beim Schießen mit einer Volcanic-Pistole zusehen.

Das Fazit der TWTimes fällt positiv aus. Mit der Volcanic-Pistole kam in Gestalt von King Fishers Pistole eine Waffe ins Spiel, die sowohl historisch als auch technisch interessant ist, und somit sehr gut in unser Spiel passt.

(Tony Montana 1602)

Humor ist, wenn man trotzdem lacht

Aus aktuellem Anlass

Eigentlich wollte ich ursprünglich immer Themen von The West nehmen – bezogen auf Begebenheiten, Mitspielern, dem Spiel selber oder einfach nur Aktuelles.

Ich glaube, dieses Mal mache ich eine Ausnahme. Aus gegebenem Anlass. Ich kann einfach nicht mehr zusehen, wie sich einige verhaltensgestörte Viren unkontrolliert in unserem so schönen Land verbreiten können. Und auf dem Rest der Welt. Diese Situation ist entweder nur sturzbesoffen, unter Vollnarkose oder eben mit Humor zu ertragen.

Was ich unter anderem festgestellt habe, ist, dass sich mit dem na-ihr-wisst-schon-was die Kultur der Heimarbeit (so hieß das vor zig Jahren einmal) drastisch verändert hat. Diese Form des Arbeitens galt vor der na-ihr-wisst-schon-was als verpönt, alldieweil man verständlicherweise aus der Reichweite des allmächtigen Chefs seine Brötchen verdienen wollte. Nun stellen viele Chefs fest, dass dies gar nicht so schlecht ist. Schön, wenn die Sklaven nicht mehr nur an ihrem Arbeitsplatz herumlungern und die Kaffeemaschine blockieren. Natürlich kann leider nicht jeder diese Vorzüge nutzen. Ein Maurer wird sich schwertun, im heimatlichen Wohnzimmer eine Schubkarre voller Mörtel anzurichten. Ganz im Gegensatz zu den Pädagogen. Da sich beim Mathelehrer in den letzten beiden Jahrtausenden wenig bis gar nichts geändert hat, kann dieser seine uralten Folien aus der Studienzeit für den heute vorsintflutlichen Lichtprojektor seiner Schulzeit hervorkramen, diese kopieren und per E-Mail verschicken.

Aber, wer nun glaubt, dass die Nummer mit dem Klopapier oder/und der Hefe in unserem Land verrückt war, der warte mal gütigst ab, bis 50 Millionen Frauen gleichzeitig einen Termin beim Friseur wollen. Oder was ist, wenn die Gaststätten und Kneipen wieder (teilweise) öffnen dürfen? Da bekommt der uralte Spruch "sich einen hinter die Binde kippen" aber schlagartig eine andere Bedeutung. Oder wer von euch hätte mal gedacht, dass er mit einer Maske vor dem Gesicht am Bankschalter Bargeld abholt? Und wer erklärt Zorro endlich einmal, dass er die Maske falsch aufgesetzt hat? Dann dieser Moment, wo alle wieder zur Arbeit erscheinen - nach drei Monaten ohne Friseur. Sehr schön ist auch der Moment, in dem ihr feststellt, dass ihr den Terminkalender für 2020 völlig umsonst gekauft habt.

Für mich sehr beeindruckend ist die Leistung unseres Pflegepersonals. Hierfür meinen zutiefst empfundenen Respekt. Denn diese Menschen haben nun endgültig bewiesen, wie wichtig sie für die Menschheit sind. Ärzte, Pflegedienste - alle. Und erst die Krankenschwestern, wie sie sich um dich bemühen:
"Wollen Sie zu Mittag Pizza, Spiegeleier oder Pfannkuchen?" "Warum?" "Weil man diese Speisen unter der Tür durchbekommt ...."

Dann diese unsäglichen Hamsterkäufe: Die krasseste Phase wird kommen, wenn das Virus besiegt ist und wir Deutschen erst einmal unsere 100 kg Nudeln essen müssen. Von wegen grillen. Alle machen jetzt Hamsterkäufe ... was machen die Leute eigentlich mit den ganzen Hamstern, wenn die Krise vorbei ist? Es heißt ja, schafft euch für Notzeiten für zwei Wochen Vorräte an. Das heißt, dass ist ungefähr ein Drittel von dem, was ihr für die drei Weihnachtsfeiertage einkauft. Was für mich ja herrlich wäre, mal eine Sondermeldung im Fernsehen: Corona-Virus in Klopapier gefunden!! Oder dieser beglückende Augenblick, wenn jemand im Supermarkt gerade 150 Rollen Klopapier, 50 Dosen Ravioli und 30 TK-Pizzas gekauft hat und dann beim Bezahlen von der Kassiererin angeniest wird. In Kinofilmen ist die Vorstellung der Apokalypse: Teil 1: Zombies auf der Suche nach Gehirn. Teil 2: Gehirnlose auf der Suche nach Klopapier. Bei dm sind die Regale mit dem Klopapier noch immer leer. Dafür liegt da jetzt Katzenstreu. Wollen die testen, wie verzweifelt wir schon sind?

Was ist Ironie? Wenn der Sprit jetzt saubillig ist, du aber nirgends hinfahren darfst. Oder das es der BER mit leichter Verspätung endlich geschafft hat, zu öffnen - und kein Flugzeug darf fliegen ...

Noch was zur Hygiene: Händewaschen ohne Ende, klar. Sollte inzwischen jeder verstanden haben. Und noch ein kleiner Vorschlag von mir: Wenn du in beiden Händen ein Bier hältst, kannst du dir gar nicht ins Gesicht fassen. Nur mal so als Tipp ...

Humor ist, wenn man trotzdem lacht - Fortsetzung

Und zum Schluss noch etwas für unsere Verschwörungstheoretiker: Der Coronavirus ist der Versuch der Waschbären, die Welt zu erobern! Ein Anagramm von Corona ist Racoon - und was machen Waschbären? Sie waschen sich die Hände und tragen Masken. Alaaaarm!

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/cd/Common_Raccoon_%28Procyon_lotor%29_in_Northwest_Indiana.jpg/1024px-Common_Raccoon_%28Procyon_lotor%29_in_Northwest_Indiana.jpg

In diesem Sinne – nehmt das Elend mit Humor, das hilft viel weiter. Und keine Sorge, das mit dem Virus hält nicht mehr lange. Ist doch schließlich "Made in China". Und wenn wir dann später einmal auf Corona zurückblicken, werden wir uns lachend in den Armen liegen und sagen: "Das waren vielleicht verrückte 12 Jahre ..."

Bleibt gesund und achtet auf euch!

(Haumichwech)

Auch das gibt‘s

Verdrehte Welt?

Wohl eher verdrehtes Inventar. Gefunden auf einer Welt im Stadtforum.

(Cymoril)

Reform des Wanderzirkus

Mehr Klarheit, mehr Gewinne, mehr Umsatz

In regelmäßigen Abständen zieht der Wanderzirkus durch die Welten des Westens. Natürlich nutzt auch der Autor die Gelegenheit, dort Spiele zu machen. Jeder Spieler hat ein Spiel pro Tag frei. Hat man irgendwann einmal Nuggets gekauft, während der Wanderzirkus aktiv war, dann kann man sogar zwei Spiele pro Tag kostenlos machen. Jedes weitere Spiel kostet dann 25 Bonds oder 25 Nuggets. Der Autor spielt nur Freispiele. Um ein Meinungsbild zu erhalten, wie andere Spieler den Wanderzirkus nutzen, unternahm die Redaktion an einem Sonntag Nachmittag eine Spontanumfrage in Verbands- und Saloon-Chats in Welt 1 und Welt 10. Zwei Fragen wurden der Community von uns dabei gestellt:

1. Spielt ihr regelmäßig Spiele im Wanderzirkus?
2. Nutzt ihr nur eure Freispiele oder gebt ihr auch Nuggets oder Bonds für weitere Spiele aus?

Die Antworten der Spieler seht ihr hier zusammengefasst:

Spieler 1: *only for free*

Spieler 2: *immer nur freispiele :-)*

Spieler 3: *ich mach auch nur die freispiele*

Spieler 4: *alles mit ja, aber preise oder sammelbilder haben eine sehr geringe ausschüttung >;-(:-D wenn man das umrechnet, sind das die teuersten sammelbilder im spiel*

Spieler 5: *also ich nicht, dafür sind die bonds zu schade, hab da mal 300 ausgegeben lange her, aber für die alten preise? lohnt nicht. bessere preise, dann wäre es mal ne überlegung wert*

Spieler 6: *ich spiele immer meine freispiele, gebe aber keine bonds oder nuggets aus. weil die Klams, die man bekommen sind, selten oder nie zu gebrauchen sind, weil die Waffenbuffs nicht mit den besseren mithalten können - z.B. Munigurt, die stärkenden Gegenstände sind ja ganz nett, aber ziemlich überflüssig und am interessanten sind noch die longtimer - aber die sind selten oder gute LP-Buffs.*

Spieler 7: *Freispiele sind immer gut, bonds ausgeben dafür nicht*

Spieler 8: *freispiele jeden tag, wenn ich dran denke, aber nix ausgeben für den schrott*

Spieler 9: *Hätte mir am liebsten mal selbst weh getan, da ich versehentlich 25 Bonds verpulvert habe*

Spieler 10: *ich hab zwei freispiele. ich setze keine bonds ein geschweige nuggets. und freu mich nur über Auszeichnungen und lp tränke. alles andere ist schrott. ich hab mal bonds eingesetzt als mal die kleidungssets in der ersten kategerie auf geo waren. doc set und so weiter. die alten sets wollte ich haben und hab sie dank der kategorie sehr schnell bekommen*

Spieler 11: *Frage 1. ja, Frage 2. nur frei*

Spieler 12: *Hi, wegen zirkus: nur die 2 freispiele, da sind mir die nuggets zu schade dafür*

Spieler 13: *wenn es gestaffelte Gewinntöpfe mit unterschiedlichen Kosten und Gewinnen wie in einem Event gäbe, könnte ich mir durchaus vorstellen, auch mal ein paar Bonds zu setzen, aber Nuggets, no way*

Spieler 14: *immer nur das freispiel*

Spieler 15: *Option 3: Ich finde den Wanderzirkus spannender als die TWT.*

Spieler 16: *zu deinen Fragen zum Wanderzirkus: 1. Ja, jeden Tag wenn er offen ist die (zwei) Freispiele. 2. Ich gebe keine Nuggets und Bonds für weitere Spiele aus.*

Reform des Wanderzirkus - Fortsetzung

Das Ganze ist keine repräsentative Umfrage. Dennoch kommen diese Antworten von Spielern aus verschiedenen Welten, manche spielen mit dem Autor zusammen in einem Verband, manche sind mit ihm befreundet, manche stehen ihm aber auch unversöhnlich als Gegner in Duellen und Fortkämpfen gegenüber. Eine der Antworten kommt von einem Mitglied des The West Teams. Der klar erkennbare Trend bestätigt, was auch in vielen privaten und öffentlichen Gesprächen in diversen Chats immer wieder geäußert wurde: Kaum ein Spieler ist mit der derzeitigen Ausgestaltung des Wanderzirkus glücklich. Aus diesem Grund soll hier einmal eine Idee für eine grundlegende Veränderung des Wanderzirkus präsentiert werden.

Da viele Spieler mit den Gewinnen nicht zufrieden sind, ergeben sich, ökonomisch-nüchtern betrachtet, auf den ersten Blick zwei Möglichkeiten. Einerseits wäre denkbar, bei gleichbleibendem Preis deutlich hochwertigere Gewinne auszuspielen. Andererseits könnte, bei gleichbleibenden Gewinnen, der Preis gesenkt werden. Gegen die erste Möglichkeit spricht, dass dadurch die Unterschiede zu den klassischen Feiertagsevents zu sehr verwischt würden, in denen ja durchaus hochwertige und nützliche Dinge ausgespielt werden. Die Umsetzung der zweiten Möglichkeit wird dadurch erschwert, dass viele Gegenstände im derzeitigen Gewinn-Pool bei den Spielern derart unbeliebt sind, als "*überflüssig*" und "*Schrott*" angesehen werden, dass selbst ein minimal möglicher Preis "*ein Bond / Nugget*" für viele immer noch kein Anreiz wäre, häufiger zu spielen - so hart es klingt: vieles will man einfach nicht einmal geschenkt haben.

Aus diesem Grund möchten wir hier eine dritte Möglichkeit zur Diskussion stellen. Wie wäre es denn, wenn man den Zufall weitgehend aus dem Wanderzirkus entfernt? Der Ablauf sähe dann wie folgt aus. Der Spieler macht sein erstes Spiel im Wanderzirkus. Dabei bleibt der Zufall bei der Auswahl der Gewinne aus dem Gewinn-Pool genau so erhalten, wie er derzeit ist. Nach diesem Spiel werden die anderen vier Gewinne der Spielrunde aufgedeckt, wie es derzeit bereits beim Karten-, Hütchen- und Glücksrad-Spiel der Fall ist. An diesem Punkt setzen nun die Änderungen ein und der Zufall wird aus dem Spiel genommen. Bei jedem weiteren Spiel würde nun das bereits gespielte Feld aus dem Spiel entfernt. Im zweiten Spiel wären also noch vier Gewinne vorhanden, im dritten Spiel noch drei, im vierten Spiel noch zwei und im fünften Spiel noch einer. Die vier nach dem ersten Spiel aufgedeckten Gewinne bleiben dann genau an ihrem Ort, sodass sie vom Spieler in einem folgenden Spiel einfach ohne neue Zufallsverteilung "ausgewählt" werden könnten, indem er die entsprechende Karte, das Hütchen, das Pferd oder das Spielfeld anklickt.

Macht der Spieler fünf identische Spiele hintereinander, so würde wieder eine neue zufällige Auswahl an Gewinnen entstehen, die nach dem ersten Spiel wieder sichtbar und "auswählbar" für weitere Spiele wäre. Auch ein Wechsel der Spielart, etwa von den Hütchen zu den Karten, würde natürlich zuerst einmal wieder eine neue, zufällig erstellte Auswahl von Gewinnen bedeuten. Eine Aktualisierung der Seite mit F5 würde innerhalb eines Spiels eine neue zufällige Gewinnauswahl auslösen, auch wenn der Spieler noch keine fünf Spiele in Folge dort gemacht hat. Diese müsste dann auch wieder mit einem "blinden" Spiel aufgedeckt werden, ehe der Zufall für folgende Spiele gemäß dieses Vorschlags ausgesetzt wäre.

Die Vorteile liegen auf der Hand. Für den Anbieter dürfte auf diese Weise sicher deutlich höhere Aktivität im Wanderzirkus entstehen - also höhere Umsätze in Form von Bonds und Nuggets. Für die Spieler wäre der Frust, mal wieder nur "*Schrott*" bekommen zu haben, reduziert und gleichzeitig die Chance vergrößert, an die wenigen Gegenstände zu kommen, die man im Wanderzirkus wirklich gut findet. Im derzeitigen Gewinn-Pool findet sicher jeder Spieler irgendetwas, das er nützlich und schön findet. Die ganz subjektiv als "unnütz" betrachteten Gegenstände schrecken viele Spieler jedoch vom Spielen ab und verhindern so den Gewinn nützlicher und schöner Dinge.

Mehr Aktivität für den Anbieter und verbesserte Chancen durch mehr Klarheit für die Spieler - ökonomisch-nüchtern betrachtet, nennt man sowas eine Win-Win-Situation.

Was haltet ihr von diesem Vorschlag zur Reform des Wanderzirkus? Diskutiert gerne darüber in unserem TWTimes-Thema im offiziellen Forum von The West.

(Tony Montana 1602)

Der Chatspion

Spione unterwegs ...

AAA: so,ersten proben erfolgreich,nun gibts käsestangen,mohnstangen und paar mit meersalz drauf,auf gehts :-)
BBB: AAA .. xxx hat dich gesucht
AAA: ja ich war am testen jetzt gehts erst richtig los
CCC: guten hunger
BBB: ok , viel spass
CCC: keine hopfenkaltschale?
AAA: na dauert noch,erst formen dann 30 minuten in ofen,mal sehen was raus kommt :-D
CCC: zur not kann man sie ja noch als türsturz brauchen
DDD: also nach 30 min ofen kannst zumindest die bilder dran aufhängen
CCC: die nägel in die wand kloppen :-D
BBB: hast ein neuen Hammer :-D
DDD: auf alle fälle sind die nach 30min hart genug das du sie als nägel verwenden kannst ,man könnt zb nen schönen zaun draus bauen oder so ,je nach größe auch ne panzersperre
CCC: neue schlagstöcke für die gesetzeshüter :-)
BBB: gute idee , Biologisch abbaubar

AAA: hat jemand HNB Lederhut zum anfasse bitte ?
BBB: HNB = Hals Nase Brust?
CCC: HNB?
AAA: Henry Newton Broun
DDD: aso :-D
AAA: das ist der Named Lederhut

AAA: puh das war knapp
BBB: was meinst du?
AAA: wollt vorhin pieseln,stand aber wäschewanne noch aufn klodeckel,hatte knarre schon im anschlag,fast nich gesehen

---

AAA: FK eng und knapp und Spannend wie meine Unterhosen

---

https://www.n-tv.de/ratgeber/Was-sind-denn-Hygienehaken-article21775143.html
AAA: ich will gar nicht darüber nachdenken, wieviele leute beim türklinke aufmachen mit dem ding von der klinke abrutschen, das gleichgewicht verlieren, mit dem kopf an die tür knallen und dann tot sind LOL ;-)
BBB: und morgen ziehen wir uns die hosen mit der kneifzange an ...

Henry: AAA hat als Erster die Errungenschaft [Probiere so viele Kuchen wie möglich] erhalten.
BBB: so jetzt ist dir schlecht :-) gw
CCC: Du hast zu viel Kuchen gegessen und musst dich übergeben - du verlierst 1200 Lebenspunkte
AAA: zugebuttert CCC
John Wayne Alliance: DDD hat ein neues Thema gesetzt, es lautet: '?heisse nächte am vatertag :-D https://www.youtube.com/watch?v=l2qgoXyBDmw'
CCC: Huhu DDD
AAA: nix vatertag - backtag - heiße nächte am backofen! :-)
CCC: AAA mit Backpulver einsau
EEE: wegen den Backformen, habe ich das jetzt verpasst?
AAA: gibt nur noch gebrauchte
EEE: die nehme ich auch - egal :-D

AAA: Hast du Trillian?
BBB: Nee, Diabetes ;-)
AAA: las ich neulich was von großröhrsdorf?
BBB: Hä? Klingt eher wie ne Atemwegserkrankung ;-) Aber manchmal hab ich Angst Parkinson zu bekommen, so heftig bin ich am Kopfschütteln
AAA: mach dir so ein manschette drum. es lohnt nicht krank zu werden

---

AAA: wieso is der fk denn nun 20:20uhr,war doch 19:58uhr vorher?
AAA: achso,2020 is das jahr,tztzz...

AAA: gibt eigtl. massig Sets die man aus Western Filmen ableiten könnte find ich von mir aus auch von nem Freudenmädchen :-) und dem passenden Kunden dazu :-P
BBB: das freudenmädchen-set ... man trägt einfach: gar nichts! :-D
AAA: ah, da wird BBB sogar wach ;-)

AAA: BBB macht diät, er ist also auf dem laaaaangen weg der besserung die leerer-napf-diät :-)
BBB: ich würde ja gern abnehmen, aber
AAA: die ist wie "friss die hälfte" ... nur doppelt so radikal :-D
BBB: dann wär ich schlau, sympatisch, kreativ, charmant und schlank. das wär ziemlich unfair

Die Rätselecke

Wer? Wie? Wo?Was? Wann?

Vorbemerkungen zu unserer Rätselecke

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

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

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

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

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

Gewinner von Nuggets

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

Gewinner von Items der Redaktion

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

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

(Cymoril)

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Wer bin ich?

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

- Ich bin ein „Weihnachtskind“ und wurde 1821 geboren.
- Ich wurde nach einem Roman des englischen Autors Samuel Richardson aus dem Jahr 1748 benannt.
- Mit elf Jahren musste ich zwei Jahre lang meinen kranken Bruder pflegen und lernte so bereits früh den Umgang mit Medikamenten und die Krankenpflege.
- Nach unterschiedlichen Quellen unterrichtete ich bereits vor meinem 18. Geburtstag als Lehrerin und gründete später eine der ersten Privatschulen in New Jersey. Aufgrund fehlender Gleichberechtigung im 19. Jahrhundert durfte ich diese jedoch nicht als Schulleiterin führen.
- Im Amerikanischen Bürgerkrieg arbeitete ich als Krankenschwester an der Front, wo ich auch selbst ins Feuer geriet, und organisierte gleichzeitig die medizinische Versorgung der Soldaten im großen Stil.
- Ohne von ihm zu wissen, baute ich in den USA eine Organisation auf, die sich an den selben Prinzipien orientierte, wie die in Europa nach der Schlacht von Solferino durch einen Schweizer gegründete Organisation.
- Nach dem Ende des Kriegs organisierte ich einen Vermisstensuchdienst, der in den folgenden Jahren das Schicksal Zehntausender Soldaten aufklärte und über 30.000 Gefallenen ein ordentliches und markiertes Grab verschaffte.
- Während einer Europareise erfuhr ich von der Organisation des Schweizers und überführte meine Organisation in die mittlerweile international gewordene Gesamtorganisation.
- Später engagierte ich mich noch erfolgreich für den Beitritt der USA zur Genfer Konvention und starb im Jahr 1912 im Alter von 90 Jahren.

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

(Tony Montana 1602)

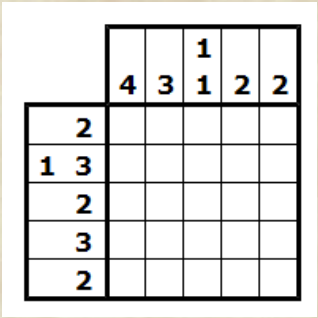
Rätsel Nr. 2 - Nonogramm Mai

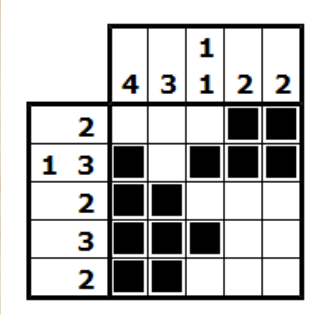
Wer oder was bin ich?

Auch diesen Monat gibt es wieder ein Nonogramm, welches ihr im Browser lösen könnt.

http://nonogramm.relaxweb.de/nonogramm/30139

Ziel ist es, die Kästchen des Gitters schwarz zu markieren, sodass diese Kästchen in jeder Zeile und Spalte der dafür angegebenen Anzahl und Gliederung entsprechen. Beispiel: Links das leere Nonogramm, rechts das ausgefüllte.





Wenn ihr das Nonogramm gelöst habt, schickt uns die genaue Beschreibung dessen, was ihr erstellt habt. Der Gewinner erhält 200 Nuggets.

(Cymoril)

Rätsel Nr. 3 - Logik(ani)-Rätsel

Der Kartentrick

Du siehst vier Spielkarten in einer Reihe, eine von jeder Farbe (Herz, Karo, Pik und Kreuz).
Der Wert der Karten lautet: 3, 4, 6 und 7.
Gelingt es Dir mit den drei Hinweisen unten, die Karten in die richtige Reihenfolge zu legen?

1. Die Karten auf beiden Seiten der vier sind schwarz.
2. Die Kreuz-Karte befindet sich rechts von der Drei, liegt aber nicht direkt neben der Karo.
3. Die mittleren beiden Karten ergeben addiert eine gerade Zahl.

Der Gewinner erhält ein Item des TWTimes-Sets.

(Logikani)

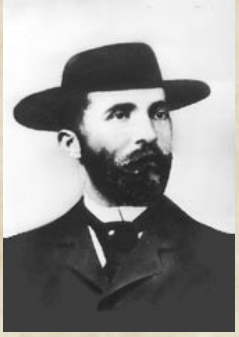
Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe

Rätselauflösungen zur Ausgabe 135 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: Jefferson Randolph Smith II, genannt „Soapy Smith“. Wie uns Bärentatze vom Tal aus Buffalo mitteilte, kommt der Gesuchte auch im 70. Lucky-Luke-Comic „Am Klondike“ vor - mehr Westernfeeling geht nicht.

Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **EspilonDelta**, Welt: Louisiana
Einsendungen: 20 richtige



anonym (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Soapy_Smith_1898.jpg), „Soapy Smith 1898“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old

Rätsel Nr. 2 - Nonogramm

Lösung: Dampflokomotive

Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **tollpatsch01**, Welt 26 Louisiana
Einsendungen: 11 richtige

Rätsel Nr. 3 - Fische

Lösung: Vermont

Preis: Item der Redaktion, 500 Lachse und 500 Forellen
Gewinner: **Lilith**, Welt Buffalo
Einsendungen: 11 richtige

(Cymoril)

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.