★ ★ THE WEST TIMES ★ ★

★ Ausgabe 137 ★ Juli 2020 ★ © 2020 TWT-Team ★ twtimes.de ★

Die 3. Fortkampfmeisterschaft

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

der Sommer ist da und mit ihm die neue Ausgabe der TWTimes. Unsere aktuelle Ausgabe steht ganz im Zeichen der kürzlich zu Ende gegangenen Fortkampfmeisterschaft. Wir haben Ergebnisberichte, detaillierte Betrachtungen der drei Gewinnerteams sowie einige Leserzuschriften zu diesem Thema für Euch aufbereitet. Außerdem findet Ihr wie gewohnt Informationen zu den neuesten Spielveränderungen, einen neuen Waffenbeitrag sowie spannende und lustige Leserbeiträge auf den kommenden Seiten.

Leider haben wir auch eine sehr bedauerliche Nachricht aus den eigenen Reihen zu verkünden. Unser mehrjähriger Autor **Haumichwech** wird das Redaktionsteam aufgrund privater Verpflichtungen verlassen und in Zukunft keine regelmäßigen Beiträge mehr verfassen. Haumichwech hat die Inhalte der TWTimes über rund drei Jahre mit seinen spannenden und kreativen Beiträgen bereichert und wird unserem Team fehlen. Wir freuen uns aber, ihn als Freien Redakteuer halten zu können und hoffen, bei Zeiten weitere Zuschriften von ihm zu erhalten. An dieser Stelle wünschen wir Dir natürlich noch einmal alles erdenkliche Gute für Deine Zukunft und danken Dir für Deine verlässliche und qualitativ hochwertige Arbeit.

Viele Grüße

Mats Brandt (stam1994)
Chefredakteur der TWTimes

Inhalt

Die 3. Fortkampfmeisterschaft	1
Vorwort	2
Inhalt	3
Wiederholbare Quests	3
Update 2.126	4
Update 2.127	4
In eigener Sache	5
Kurz notiert	5
Die Waffen des Westens	6
Sonderteil 3. Internationale Fortkampfmeisterschaft	8
Die dritte Fortkampfmeisterschaft - Fazit	8
Lesereinsendung zur 3. Fortkampfmeisterschaft	10
Freiheit für Graf Luckner	12
Die Hauprunde	13
Zuschrift Gewinnerteam: Italien	17
Zuschrift Zweitplatzierter: Rumänien	19
Zuschrift Drittplatzierter: MIX-Team 1 (GreATaly)	20
MIX-Team 1 (GreATaly)	21
Die Hosen des Westens	24
Der Chatspion	29
Die Rätselecke	31
Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	32
Rätsel Nr. 2 - Bäume	33
Rätsel Nr. 3 - Was bin ich?	34
Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	35
Impressum	36

Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Juli

Im Juli gibt es drei lohnenswerte wiederholbare Quests zu spielen.

In der Reihe **Unabhängigkeitstag** können vom 01.07.2020 um 00:00 Uhr bis zum 14.07.2020 um 23:59 Uhr mit vier Stunden Arbeit und vier Stücken Kohlen zwei Attributpunkte und ein Fertigkeitspunkt erspielt werden. Ach ja, eine Tomate erhält man am Ende ebenfalls noch.

Mit diversen Produkten, Duellen, Abenteuern und Fortkämpfen ist die Reihe **West Point** etwas fordernder. Vom 01.07.2020 um 00:00 Uhr bis zum 29.07.2020 um 23:59 Uhr können jedoch auch hier Buffs, Bonds und ein Fertigkeitspunkt erspielt werden.

Freundschaftlich leicht kann man in der **Freundschaftswoche** vom 29.07.2020 um 10:00 Uhr bis zum 09.08.2020 um 23:59 Uhr ein bisschen Erfahrung und einen Fertigkeitspunkt hinzugewinnen.

Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Spielern viel Spaß dabei und hat auch noch einen Tipp zum Schluss: Die für die Quest notwendigen Abenteuer sind gar nicht so abschreckend, wenn man sich dazu mit seinen Freunden verabredet und sie in vertrauter Runde hinter sich bringt.

(Tony Montana 1602)

Update 2.126

Drei zum Monatsdritten

Am Mittwoch, dem 3. Juni 2020, kamen mit dem Update 2.126 drei Neuerungen in unser Spiel. Bei Angus McGuffin gibt es nun noch mehr Quests zum Austausch von Buffs. Diese sind dreimal in der Woche verfügbar, können aber nur angenommen werden, wenn man den geforderten Gegenstand auch wirklich im Inventar hat. So soll zu große Unordnung in der Questliste vermieden werden. Diese könnte sich ergeben, wenn man viele Quests annimmt, ohne sie abschließen zu können, weil der Gegenstand fehlt.

Das Event-Set des Unabhängigkeitsevents 2017, das Saturiwa Set, hat für den Gegenstand "Kleidung" jetzt den korrekten Verkaufspreis. Er beträgt nun 6000 Dollar.

Die Handwerker-Kuchen aus dem vergangenen Craftingevent hatten eine falsche Beschreibung. Diese wurde korrigiert.

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-2-126.77127/ 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-2-126.77128/ teilnehmen.

(Tony Montana 1602)

Update 2.127

Eine nette und eine richtig gute ...

... so lassen sich die beiden Neuerungen, die am Dienstag, dem 16. Juni 2020, mit dem Update 2.127 eingeführt wurden, in einem Satz zusammenfassen.

Der neue Questgeber Angus McGuffin bleibt uns dauerhaft erhalten - und mit ihm natürlich auch alle Buff-Umtausch-Quests, die er uns anbietet.

Die Namen der Sets, die nur aus Kleidung bestehen, erhalten nun alle den Zusatz "Kleidungsset". Aus "Vaqueros Set" und dem "Set des Lokomotivingenieurs" werden nun "Vaqueros Kleidungsset" und das "Kleidungsset des Lokomotivingenieurs". Diese Neuerung ist eine richtig gute Sache, da sie für mehr Übersichtlichkeit sorgt. Wer nun einmal alle seine Kleidungssets auf einen Blick anschauen will, kann jetzt sogar in der Inventarsuche nach dem Begriff "Kleidungsset" suchen und erhält dann die dazu passenden Treffer.

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-2-127.77140/ 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-2-127.77141/ teilnehmen.

(Tony Montana 1602)

In eigener Sache

Liebe Leser der TWTimes,

ich möchte euch nur kurz davon in Kenntnis setzen, dass ich bei der TWTimes ins zweite Glied zurückgetreten bin. Der Redaktion bleibe ich weiterhin freundschaftlich und als freier Redakteur (also sozusagen als "freischaffender Künstler") verbunden. Leider bin ich momentan privat sehr gefordert, mehr als mir lieb ist. Daher kann ich einfach nicht mehr konsequent monatlich Artikel liefern, so gern ich dies auch täte.

Auch möchte ich mich noch einmal für die lieben und oft sehr lustigen Nachrichten bedanken, die ich von euch immer wieder erhalten habe! Und wer eine Idee für einen humorvollen Artikel hat, darf sich nach wie vor gerne bei mir melden! In Jacksonville, Welt 10 und Mexiko bin ich per Telegramm oder im Chat erreichbar. Wem das offizielle The West Forum lieber ist, der kann mir auch dort eine Privatnachricht schicken.

See you later,

Haumichwech

Knapp drei Jahre hast du uns unterstützt. Wir bedauern deinen Weggang. Vielen Dank für deine Mitarbeit an der TWTimes. Wir hoffen, dass du auch künftig als Freier Redakteur ab und zu Zeit für einen Artikel finden wirst.

Durch den Weggang von **Haumichwech** entsteht eine Lücke im Team, die wir gern wieder füllen möchten. Wer also gern an der TWTimes mitarbeiten möchte, kann uns in der Redaktion seine Bewerbung einstellen. Dies geht ebenso mittels eines Telegramms auf unseren Spielwelten oder im Forum von The West per PN.

(Cymoril)

Kurz notiert

Was sonst noch im Wilden Westen passierte ...

... ist im Forum von The West unter nachfolgenden Links nachzulesen.

Fußballevent vom 16. Juni bis 26. Juni 2020

https://forum.the-west.de/index.php?threads/fu%C3%9Fball-event-2020.77138/

Neue Fortkampfformel

https://forum.the-west.de/index.php?threads/neue-fk-formel.77145/

Rekorde The West Deutschland

https://forum.the-west.de/index.php?threads/rekorde-the-west-deutschland-die-rekorde.44353/

(Cymoril)

Die Waffen des Westens

Das Patriotengewehr und sein Vorbild

Was ist passender als im Juli zum Unabhängigkeitstag das Event-Set des Unabhängigkeits-Events 2019 auf historische Vorbilder zu untersuchen? So hat sich der Autor das Waffenset des Patrioten einmal vorgenommen und ist fündig geworden.

Das Patriotengewehr beruht - nach Meinung des Autors und unseres Waffenexperten **chamberlin** - mit hoher Wahrscheinlichkeit tatsächlich auf einem realen, historischen Vorbild. Verschiedene Merkmale lassen sich sowohl beim Spielgegenstand als auch bei dem realen Gewehr übereinstimmend identifizieren. Markant sind etwa der schräge Boden des Magazins an der Unterseite des Gewehrs, das 10 Patronen im Kaliber 7,62 x 39 mm aufnimmt, und das fest installierte, ausklappbare Bajonett unterhalb des Laufs. Der Verschluss aus Metall an der Oberseite und der Gaskolben des Gasdruckladers - das kleine "Rohr" oberhalb des Laufs - stimmen ebenfalls überein.

Wer sich etwas mit der Geschichte von Waffen und ihrer Technik auskennt, und dieses Wissen mit der Unabhängigkeit der Vereinigten Staaten in Verbindung bringt, dürfte bereits jetzt stutzig geworden sein. Der Begriff "Patriot" bezeichnete im späten 18. Jahrhundert die Anhänger der amerikanischen Unabhängigkeitsbewegung. Ein "Patriotengewehr" sollte - nach Ansicht des Autors - also idealerweise auch in dieses historische Umfeld passen. Weder die Kaliberangabe in Millimetern noch das technische Prinzip eines Gasdruckladers passen in das Amerika des 18. Jahrhunderts.

Kaliberangaben in Millimeter sind in Europa gebräuchlich und die Entwicklung von Gasdruckladern begann in den letzten zwei Jahrzehnten des 19. Jahrhunderts in den USA und Europa. Ihren technischen Durchbruch und eine relevante Verbreitung erlebten derartige Waffen jedoch erst im 20. Jahrhundert. Es handelt sich dabei um halbautomatische Waffen, bei denen die beim Schuss durch den Lauf ausströmenden Explosionsgase der Treibladung über einen Kolben wieder in den hinteren Teil der Waffe zurückgeführt werden und so den Verschluss der Waffe öffnen. Auf diese Weise kann die leere Patronenhülse aus der Waffe entfernt und eine neue Patrone aus dem Magazin nachgeführt werden. Die Waffe ist nach dem Schuss also direkt wieder schussbereit, ohne dass der Schütze sie manuell neu laden muss.

Das Gewehr verfügt über eine variable Visierung. Das bedeutet, das Visier kann unterschiedlich eingestellt werden, abhängig davon, auf welche Distanz man schießen möchte. Die maximale Reichweite für gezieltes Feuer mit dem vorhandenen Visier beträgt 1000 Meter. Die effektive Reichweite wird mit 400 Metern angegeben und die Standardeinstellung des Visiers für den Kampf beträgt 300 Meter. Das Zeitalter des Unabhängigkeitskrieges (1775 - 1783) war geprägt von der sogenannten "Lineartaktik", bei der lange Reihen von Soldaten aufeinander zumarschierten und auf Distanzen von unter 100 Metern salvenweise Schüsse aufeinander abgaben. Exakt gezielt wurde dabei in der Regel nicht, sondern nur auf die "Masse" des Gegners geschossen. In der Stresssituation eines solchen Gefechts und mit den manuell zu ladenden Waffen der Zeit, war es nur gut trainierten und disziplinierten Soldaten möglich, mehr als zwei Schüsse pro Minute abzugeben.

Der Autor wagt die These, dass die amerikanischen "Patrioten" nicht acht Jahre für ihren Sieg benötigt hätten, wenn sie ein Gewehr besessen hätten, mit dem man innerhalb von Sekunden ein Vielfaches der Schüsse des Gegners abgeben kann - und das auch noch exakt gezielt, auf eine Kampfentfernung, die außerhalb der Reichweite des Gegners liegt. Der Vergleich sei gestattet: Dieses Gewehr in die Zeit des Unabhängigkeitskrieges zu verorten, ist in etwa so, als würde man einen modernen Düsenjäger wie den Eurofighter gegen einen Doppeldecker aus dem 1. Weltkrieg antreten lassen.

Das Patriotengewehr ...

Die Waffen des Westens - Fortsetzung

Armémuseum (The Swedish Army Museum) (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Simonow_SKS_45_noBG.jpg), „Simonow SKS 45 noBG“, https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode

... und sein historisches Vorbild

Nach langer Vorrede wollen wir nun das Rätsel lüften, welches Gewehr denn nun das historische Vorbild für das "Patriotengewehr" ist. Es handelt sich dabei um das sowjetische **Simonow SKS-45**, das auch unter der Abkürzung "SKS" bekannt ist. Diese steht schlicht für "Selbstladekarabiner Simonow". Das Gewehr wurde von Sergei Gawrilowitsch Simonow ab 1944 entwickelt und zwischen 1945 und 1968 in der Sowjetunion und in diversen anderen Staaten des sozialistischen Blocks in einer Stückzahl von über 15 Millionen hergestellt. Im aktiven Dienst der Truppen wurde die Waffe in verschiedenen Streitkräften bis in die 1990er Jahre eingesetzt. Zu repräsentativen Zwecken, wie Ehrenwachen und Paraden, ist es bis heute in Russland und China im Einsatz.

Das Fazit zu diesem historischen Vorbild fällt gemischt aus. Grundsätzlich und ohne Einschränkung positiv ist, dass die Entwickler sich überhaupt ein reales Vorbild für ihre Waffe im Spiel genommen haben. Das ist allemal besser als Gewehre wie "Armors Liebespfeil" oder die "Wasserfarben des Wichtels". Verstörend wirkt jedoch die Tatsache, dass das Vorbild so weit außerhalb des historischen Umfelds des Patriotengewehrs liegt - der zeitliche Abstand der Waffen beträgt nämlich bis zu etwa 200 Jahre, ausgehend von der Nutzung der Waffe.

Die Immersion, also das "Eintauchen" in eine virtuelle Spielwelt, wird dann vollends gestört, wenn man sich verdeutlicht, dass ausgerechnet zur Feier der *amerikanischen* Unabhängigkeit eine Waffe aus der *Sowjetunion* in den Wilden Westen von The West eingeführt wurde. Angesichts des Kalten Krieges, in dem sich die beiden Staaten unversöhnlich fast fünfzig Jahre gegenüberstanden und der die Menschheit mehrfach nahe an den Rand der Vernichtung brachte, kann doch der Gegensatz kaum größer und bedeutender gedacht werden. Wie kommt man auf die Idee, dass die Kombination von einem sowjetischem Gewehr und dem amerikanischen Unabhängigkeitstag eine tolle Sache für ein Wild West Spiel ist? Oder glaubten die Entwickler im Jahr 2019 - im Jahr 22 nach Gründung von Google - dass das keinem Spieler auffällt und dass man das deshalb einfach mal so machen kann? Der Autor hat auf keine dieser Fragen eine Antwort und überlässt die Bewertung dieser Waffe der Community.

(Tony Montana 1602)

Sonderteil 3. Internationale Fortkampfmeisterschaft

Die dritte Fortkampfmeisterschaft - Fazit

Auf dem Weg zum Sieg ...

... aus Sicht der Organisation

Hier hatten wir ein paar Gedanken vom Organisator der 3. Fortkampfmeisterschaft geplant. Leider konnten wir bis zum 28. des Monats keine Zuarbeit erhalten. Sollte sich bis zum 30. Juni noch etwas ergeben, werden wir für euch den Bericht ins öffentliche Forum der TWTimes im Forum von The West stellen.

... aus Sicht der platzierten Mannschaften

Als Reporter vor Ort interessierte uns natürlich die Meinung der drei Bestplatzierten der Fortkampfmeisterschaft. Ihre Antworten auf unsere Anfragen haben wir für euch in gesonderten Beiträgen festgehalten. Auf der englischsprachigen internationalen Fortkampfeventwelt wird im allgemeinen Chat nur englisch geschrieben. Und so erhielten wir auch die Berichte der Gewinnergruppen in englischer Sprache, die wir für euch nach bestem Wissen und Gewissen übersetzt haben, da wir auch teilweise ein "Googleenglisch" bearbeiten mussten.

Die dritte Fortkampfmeisterschaft - Fazit

... aus Sicht der Kämpfer

Vorbereitung zur WM ... anmelden und los ging es. Schnell war das Team Deutschland 1 zusammen, aber da gab es noch Interesierte, die sich sagten ... hey wir sind auch noch da ... Schwuppa, geboren war MIX 3. Nach einigem Hin und Her und Her und Hin, sagte sich wohl Para und teetopp ... soooooo nicht und sie nahmen es in die Hand. Nach diversen Blutdruck-Hoch-Phasen, einer Menge Arbeit und viel Einsatz, stand das Team. Zuerst ein zusammengewürfelter, mit Verlaub "SAUHAUFEN" -liebevoll gemeint - wurde ein Team daraus, welches die DEFF übernahm. Es kam der erste Fortkampf. Keiner gab auch nur einen Pfifferling auf uns. Nun, wir hatten einen Leiter, der mehr war, als nur ein Befehlsgeber. Ging ein Turm zu früh verloren, wusste er Antworten. Schnell verdiente er sich bei allen Respekt und fortan folgte das Team. Dieses Team, nun es gab wenig bis keine Egomanen, welche nur auf ihre Daten schauten. Ein Beispiel: Es gab eine Situation als Para an der Fahne klebte, sich daran festgetackert hatte - es war kurz vor dem Ende - Zitat shith: ... Ich brauche drei Leute die sich ans Tor stellen, Kugeln fangen ... Es kamen fünf und para überlebte die Runde. Die fünf waren zwar hopps, aber der Kampf wurde gewonnen ... und nur das zählt ... DAS TEAM. Es ging weiter und weiter, gestern war dann gegen Mix1 Ende Gelände,aber wir alle feiern Para, Tee und Shith und ja - auch uns selbst, wir können den Kopf oben haben. Es war mir eine Ehre und ein Fest in DIESEM Team dabei gewesen zu sein.

tolles team / tolle vernünftige, konstruktiv diskutierende player / ein bunter mix aus erfahrenen und unerfahrenen leuten, wir haben die deff freiwillig übernommen und nur einmal gewonnen, trotzdem sind alle zur nächsten und nächsten und nächsten .... deff gekommen und haben sich wieder abschlachten lassen, keiner also nicht das ich mich erinnere hat gemeckert als er fürs team sterben musste. mit diesem team würde ich jederzeit wieder spielen! wir hatten einen verdammt guten leiter, der hammel hat die schafherde mehrmals aus brenzligen situationen gerettet, positiv eingestellt und motivierend ... durch die extremen schadenskiller hätte man das pimpen der klamotten weglassen sollen, das balancing verändern, die atts waren einfach zu übermächtig und weitab von der realität in bezug auf die anderen normalen welten ... interessant wäre ein art old-school-wm mit klamotten/waffen die man nur in den läden oder beim arbeiten findet, von mir aus level 150 (level 120 wäre witzig), aber jeder sollte das gleiche level haben ... keine sets aus irgendwelchen events ... und da könnte man das pimpen beibehalten. mir persönlich hat diese fk-wm besser gefallen als die letzte, weil es einfach von den mitspielern sehr angenehm war.

Ich fände es interessanter, wenn man für seinen Status im Vorfeld mehr schaffen müsste und nicht alles (Klamotten, Buffs und Waffen) in den Schoß gelegt bekommt.

was halt für mich noch unverständlich war, warum muss man eine stadt ausbauen, duelle erlauben in einer FORTKAMPF-WM? warum diese tränke schlucken, wen interessiert die rangliste oder hat man da der abt einen ghostbonus gekriegt, aus der stadt deren mitglieder in der rangliste oben waren.

Ich fand das Konzept mit den 2 FKs sehr gelungen. Allerdings fänd ich persönlich besser Teams von 120 Leuten zu machen und dann bei mittleren FKs an einem Abend die Hinrunde und am nächsten die Rückrunde zu machen. Bei den 2 kleinen FKs hab ich zu häufig leider die Extrema gesehen und weniger FKs mit taktischen Spielchen. Aus meiner Sicht war die WM allerdings ein Erfolg, es waren viele spannende Kämpfe und auch der Modus mit dem zweiten Weg zu Silber sehr gut gelöst. Um noch mehr den Wert auf Taktik zu legen, sollte man überlegen jedem Spieler die Sets in Stufe 1 zu geben, damit diese nicht mehr handelbar wären, aber das ist nur eine persönliche Meinung, da ich Taktik/Teamplay für wichtiger erachte als den Vorteil durch das Veredeln zu bekommen.

Lesereinsendung zur 3. Fortkampfmeisterschaft

Die 3. Fortkampfmeisterschaft aus der Sicht eines Leiters

Als erstes ein kleiner Prolog. Ich wollte bei dieser 3. Fortkampfmeisterschaft nicht viel tun, nachdem ich an den ersten Tagen auf das heftigste von Spielern kritisiert wurde. "Ich wäre nicht zuverlässig", "Die ganzen Rechnereien haben bei der letzten Fortkampfmeisterschaft auch nichts gebracht", "Ich bin nicht teamfähig", "Wenn die Leute nicht ihre Charakterklasse haben, funktioniert das nicht", "Du kannst nicht jetzt schon sagen Errichter sind schlecht" - meine Motivation hielt sich sehr in Grenzen, ich wollte diese Meisterschaft als Teilnehmer mitmachen und mal genauso kritisieren wie andere das die letzten beiden Male taten ;-). Aber als **Kenni** Team 1 verließ, schloss ich mich dem an, weil er ein Spieler ist, den ich sehr schätze und ich zu meinen Leuten loyal bin.

So nun war ich in Team 2 gelandet. Mitten im März. Wo ich, wie viele andere Kollegen in der IT, unsere Arbeitskollegen ins Homeoffice bringen musste. Dies erhöhte auch Kennis Zeitprobleme und Team 2 hatte keinen Fortkampfleiter, also wurde ich gefragt und jeder der mich kennt, weiß wenn mein Team mich fragt, sage ich eigentlich nicht nein.

Während der ganzen Vorbereitung hatten wir keine Konstanz in unserem Team, Spieler wurden hin und her gewechselt. Es war Chaos pur. Als wir dann die Niederländer zugeteilt bekamen, war ich erstmal erleichtert, kein komplett fremder Kulturkreis und wahrscheinlich viele Spieler die Deutsch und/oder Englisch können. Das sind doch schon mal brauchbare Voraussetzungen. Es war trotzdem sehr anstrengend mit ihnen über Fortkampf zu diskutieren. Was ich zu diesem Zeitpunkt nicht wusste, sie haben auf ihren Spielwelten keine vollen Fortkämpfe und dann noch wenige dazu.

Zum Thema Fortkämpfe: Mich hat wenig überrascht, die Angreifer waren drückend überlegen in allen Fortkämpfen, daher gab es taktisch wenig bis keine Überraschungen. Die Angreifer stellten sich ins "Todeseck" (30 Leitenskiller unten rechts in der Ecke geparkt) und griffen mit Soldaten die vier Türme an. Je länger die Fortkampfmeisterschaft dauerte, desto mehr wurden die Verteidiger von Beginn an eingekreist, um sie ja nicht mehr aus dem Fort heraus zu lassen.

Die Fortkämpfe waren aus meiner Sicht sehr unspektakulär, die Spannung rührte daher auf dem Fakt, wer schneller ist. Also wer hat mehr Duellanten auf Leiten, weil ein kritischer Treffer einfach dem LP-Soldaten neben dem normalen Schaden nochmal 10 % seiner maximalen Lebenspunkte wegnimmt. So sind die ersten 6 Plätze im Nachhinein keine große Überraschung. Denn sie gingen an die Teams mit den meisten Duellanten in der Att und den Soldaten und Abenteurern in der Deff. Am spektakulärsten waren hierbei sicherlich die Rumänen, die regelmäßig mit einer Schadensdeff arbeiteten, damit die Gegner sich bei mehr als 30 Leitenskillern in der Att nicht sicher sein konnten zu gewinnen. Konnte man sich als Angreifer sowieso nicht sein. Unsere Att, also unsere Niederländer, haben zweimal mit 38 Leitenskillern einen Shootout kassiert. Bei den Verteidigungen fiel mir auf, wer länger mit Abenteurern zu Beginn blocken konnte, konnte in die Verteidigung mit Soldaten mit mehr LP starten, als die Teams die mit (fast) reinen Soldatenteams gestartet sind. Meine Einschätzung, auch 15 Abenteurer seien gut, muss ich ein wenig korrigieren. Im Nachgang denke ich, zwischen 10 und 12 wäre die richtige Menge gewesen. Wenngleich auch einmal ein Abenteurer mit Charakterpremium auf dem Turm bei 13 k Lebenspunkte zerrissen wurde (Wahrscheinlichkeit 0,2 %). Ohne Charakterpremium liegt diese Wahrscheinlichkeit bei 11 %.

Lesereinsendung zur 3. Fortkampfmeisterschaft

Was mir bei dieser Fortkampfmeisterschaft definitiv fehlte, war, eine Balance finden zu müssen zwischen Angriff und Verteidigung wie es bei den großen Forts nötig war. Trotzdem hat mir diese Meisterschaft mit mit diesem Team echt viel Spaß gemacht. Es gab keinen Streit, die Charakterklassen wurden akzeptiert. Wir haben mehr erreicht, als wir uns erhofft hatten. Keine deutsche Zweitvertretung hat bislang bei Kämpfen der Fortkampfmeisterschaft gepunktet. Die Stimmung war super.

Mein Learning aus der Meisterschaft ist, lieber in einem aus "Resten" zusammengestellten Team spielen, das etwas erreichen will, als mit 50 Primadonnen sich behängen zu müssen, die meinen, warum jetzt wer was bekommt und wer der Tollste sein muss und warum es diese Charakterklasse wie oft gibt und warum sie diese jetzt spielen sollen. Die 3. Fortkampfmeisterschaft war deswegen viel angenehmer als die letzten Beiden.

An dieser Stelle muss ich mich nochmal beim Team bedanken, weil es so toll mitgezogen hat. Ein besonderer Dank geht an **Paradoxum**, **Combatlaptop** und **teetopp**, die mir den Rücken, wo es nur ging, stärkten. Auch bedanke ich mich bei allen weiteren die geholfen haben. Sollte es nochmal eine Fortkampfmeisterschaft geben, werde ich von Beginn an in ein "Team 2" gehen, um möglichst viel Spaß zu haben und möglichst weit zu kommen. Und wer diesen Weg mitgehen will, ist dann herzlich dazu eingeladen mir zu folgen.

(shith.)

Freiheit für Graf Luckner

Zwei Jahre ... zwei lange Jahre ...

... eingesperrt in den dunklen Gewölben von **Draakens** Medienimperium. Eine trostlose Zeit bei Wasser und Brot. Dann ... endlich ... die erlösende Nachricht: "**Luckner**, bekommst Bewährung!" "Endlich frei!", jubelte ich. "Blödsinn!", entgegnete Draaken. "Ich habe gerade Rauchzeichen von **firet0uch** bekommen. Es ist wieder Fortkampfmeisterschaft. Und jetzt Schluss mit der Faulenzerei, es geht los."

Nach mehrtägigem Fußmarsch erreichte ich die Stadt "Press Office" und wurde freundlich von den bereits angekommenen TWTimes-Berichterstattern, **Cymoril** und **quis**, begrüßt. Weniger freundlich war der Empfang durch Draaken, der bereits mit seinem Privatjet vorgeflogen war, weil ich sein Wörterbuch "Sächsisch-Englisch" vergessen hatte. Also wieder mehrere Tage zu Fuß unterwegs, das Buch holen.

Nachdem nun alle Wünsche des Meisters erfüllt waren, konnte es losgehen. Draaken kümmerte sich um den technischen Teil. Ich verpflichtete, unter Hinweis auf körperliche Unannehmlichkeiten und mit falschen Versprechungen, weitere Unterstützung.

Mein erster Weg führte mich in die hügeligen Einöden der Berge. Dort sollte nach Augenzeugenberichten und Meinung führender Anthropologen ein Wesen existieren, welches der deutschen Sprache halbwegs mächtig sei. Nachdem ich in Bayern nicht fündig geworden war, wagte ich mich weiter in die Wildnis, weiter nach Süden. Und wirklich: mit Hilfe eines einheimischen Führers entdeckten wir auf einer einsamen, schwer zugänglichen österreichischen Alm ein merkwürdig aussehendes Wesen. Wir fingen es ein und richteten es ab, sodass es als Chat-Moderator arbeiten konnte.

Auf dem Weg zurück nach "Press Office" entdeckte ich am Straßenrand ein offenbar ausgesetztes, krankes Jungtier. Es stammelte nur so wirres Zeug wie "Werder, Werder!" und "Wir steigen nicht ab!" Aber: es konnte reden. Gut, denn wir brauchten noch Co-Moderatoren. Also ab in den Käfig aus Maschendrahtzaun, den Draaken extra entwickelt hatte. Ich ließ den kleinen Racker waschen, desinfizieren und einkleiden. Fertig war der Co-Moderator. Was diese merkwürdige "Werder-Krankheit" angeht, so vermuten führende Forscher einen Gendefekt im Resthirn. Wir werden weiter versuchen ihm zu helfen.

Aber noch fehlte ein Teammitglied. Ich erinnerte mich dunkel an jene Maid vom Tulpenfeld, die uns schon bei der 2. Fortkampfmeisterschaft unterstützt hatte; an ihren berühmten Holzschuhtanz, der uns zwar alle verwunderte, aber doch unterhalten hatte. Also ab nach Holland. Inmitten von Wassertomaten und riesigen Tulpenfeldern fand ich sie dann. Sie sagte, dass sie eigentlich keine Zeit hätte, da sie sich um ihre Gouda-Bäume kümmern müsse. Aber ein Blick auf die fallenden Tulpenpreise ließ sie dann doch zu der Überzeugung kommen, dass ein Nebenverdienst bei "Draaken-TV" sie für die nächsten Jahrzehnte absichern würde. Endlich! Das Team war komplett. Es konnte losgehen.

Der technische Beginn war zwar etwas holperig, aber dann starteten wir die Übertragungen.

Zum Schluss möchte ich noch einmal "DANKE!" an alle sagen, die uns unterstützt haben und natürlich an alle Zuschauer. Ich hoffe, ihr hattet soviel Spaß wie wir.

(Graf Luckner)

P.S. Nach dem Verfassen dieses Artikels beim Autoren eingegangene E-Mail:

"Ich bin keine Holländerin, du Spinner! Und übrigens: Luckner stinkt!"
Rechtsanwälte Kaas & Köppe, Amsterdam

Die Hauprunde

Der Weg zum Sieg geht weiter ...

... die KO-Runde - in Kurzform.

Wie versprochen nun, nachdem die 3. Fortkampfmeisterschaft ihre Tore geschlossen hat, hier der zweite und letzte Teil der Berichterstattung über die Fortkampfmeisterschaft.

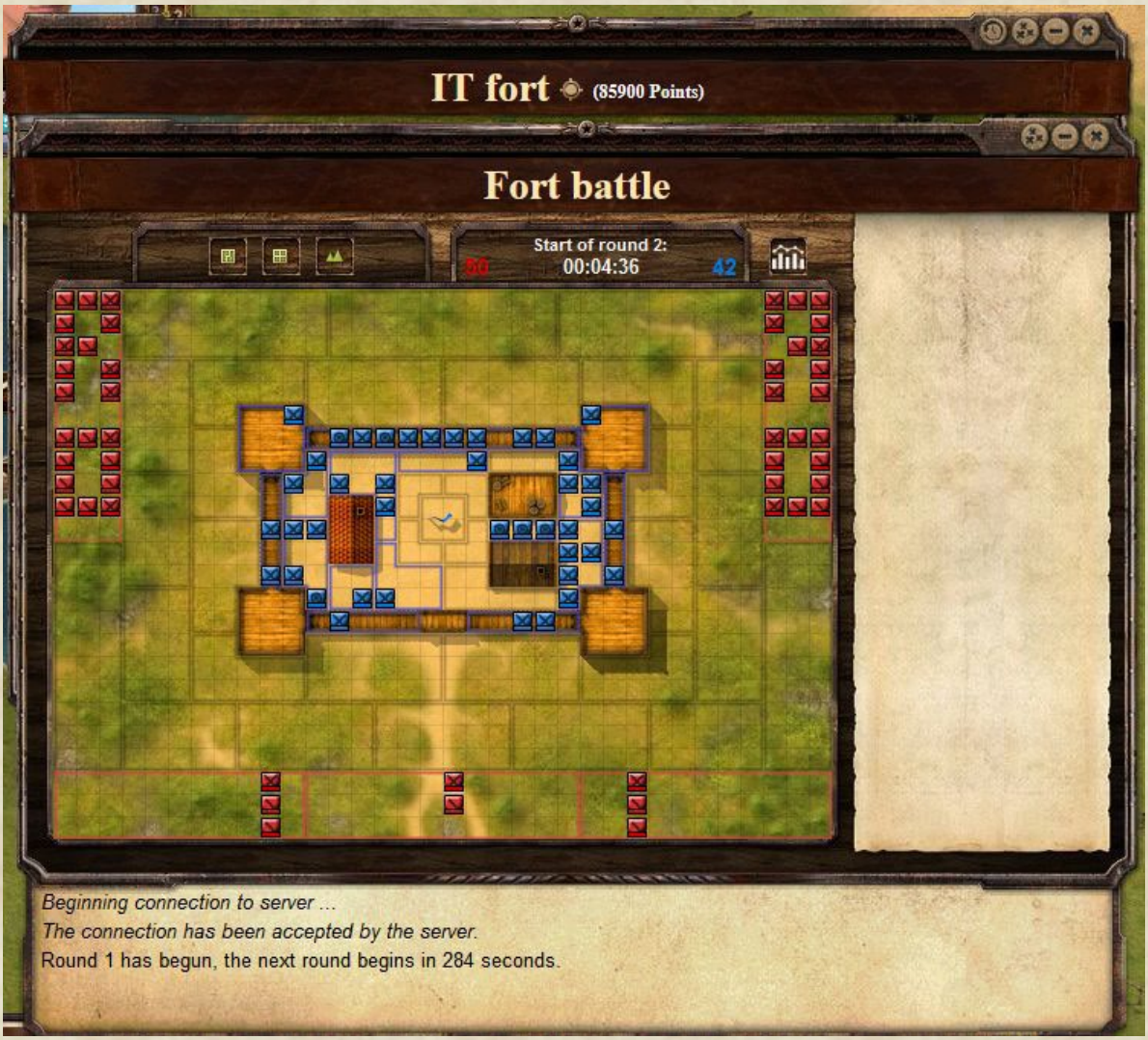
Da sich bereits in der Vorrunde bei den meisten Teams eine gewisse Standardtaktik herauskristallisiert hat, ging es in der Hauptrunde nun darum, diese Taktiken an den richtigen Stellen bei den jeweiligen Gegnern einzusetzen.

Gelegentlich wurde auch ein wenig von der Standardtaktik abgewichen, wie zum Beispiel bei einem Kampf des Mixed Teams 3 gegen Ungarn:

Hier wurde nicht die konventionelle Aufstellung gewählt, sondern mal einfach die Länderkennung aufgestellt. Nur ist leider in diesem Falle die Taktik nicht aufgegangen, am Ende hat Ungarn das Fort nicht halten können.

Die Hauptrunde - Fortsetzung

In Anlehnung an die Ungarn haben dann die Rumänen gegen Italien im ersten Finalspiel ebenso ihre Startaufstellung entsprechend des Landes gewählt:



Zwar wurde hier der Angriff gewonnen, aber im Verlauf der weiteren Finalspiele wurde auf beiden Seiten viel verschenkt, sodass es am Ende ein sehr knapper Sieg für Italien war.

Auf den folgenden Seiten sind alle Fortkämpfe in der Tabelle aufgeführt. Wie auch in der Ausgabe zuvor können die Replays der Spiele aufgerufen werden. Da aber jede Paarung (Zeile mit Ergebnis) für zwei Spiele steht, kommt Ihr mit den Mannschaftsnamen zu den jeweiligen Angriffen. Bsp. MI #3 - HU, wenn Ihr MI #3 klickt, kommt der Angriff MI #3 gegen HU und wenn Ihr auf HU klickt kommt Ihr zu dem Angriff HU gegen MI #3. Die schwarzen Zeilen sind vom Winner-Bracket und die roten Zeilen vom Loser-Bracket.

In der Hauptrunde war es, im Gegensatz zur Vorrunde, ein "Best of three", sprich 3 Runden (jeweils Angriff und Verteidigung parallel) und wer dann 2 Punkte erreicht hatte, war eine Runde weiter. Daher kam es oft vor, dass der dritte Spieltag nicht mehr notwendig war.

(quis)

Die Hauptrunde - Fortsetzung

Finalspiele - Spielplan

BATTLE - MATCH	Date	Time	opponents		Result
Circuit 1 - Match 4	08.05.2020	20:15	MI #3	HU	HU with earlier shootout
Circuit 1 - Match 3	08.05.2020	21:30	IT	NET	IT with earlier shootout
Circuit 1 - Match 1	09.05.2020	20:45	CZ	MI #1	MI#1 with the earlier shootout
Circuit 1 - Match 2	09.05.2020	22:00	RO	PL	RO with earlier shootout
Circuit 2 - Match 4	10.05.2020	20:15	MI #3	HU	HU with earlier shootout
Circuit 2 - Match 3	10.05.2020	21:30	IT	NET	IT with earlier shootout
Circuit 2 - Match 2	11.05.2020	20:15	RO	PL	RO with win in both fights
Circuit 2 - Match 1	11.05.2020	21:30	CZ	MI #1	CZ with earlier shootout
~~Circuit 3 - Match 4~~	~~12.05.2020~~	~~20:15~~	~~MI #3~~	~~HU~~	~~CANCELED! HU already won.~~
~~Circuit 3 - Match 3~~	~~12.05.2020~~	~~21:30~~	~~IT~~	~~NET~~	~~CANCELED! IT already won.~~
Circuit 3 - Match 1	13.05.2020	20:45	CZ	MI #1	MI#1 with the earlier shootout
~~Circuit 3 - Match 2~~	~~13.05.2020~~	~~22:00~~	~~RO~~	~~PL~~	~~CANCELED! RO already won.~~
Circuit 1 - Match 6	15.05.2020	20:30	NET	MI #3	NET with shootout of attackers
Circuit 1 - Match 5	15.05.2020	22:00	CZ	PL	CZ with win in both fights
Circuit 1 - Match 8	16.05.2020	20:30	IT	HU	IT with earlier shootout
Circuit 1 - Match 7	16.05.2020	21:45	MI #1	RO	RO with earlier shootout
Circuit 2 - Match 6	17.05.2020	20:30	NET	MI #3	MI#3 with earlier shootout
Circuit 2 - Match 5	17.05.2020	22:00	CZ	PL	PL with shootout
Circuit 2 - Match 8	18.05.2020	20:00	IT	HU	IT with win in both fights
Circuit 2 - Match 7	18.05.2020	21:15	MI #1	RO	MI#1 with earlier shootout
Circuit 3 - Match 6	19.05.2020	20:30	NET	MI #3	MI#3 with earlier shootout
Circuit 3 - Match 5	19.05.2020	22:00	CZ	PL	CZ with earlier shootout
~~Circuit 3 - Match 8~~	~~20.05.2020~~	~~20:00~~	~~IT~~	~~HU~~	~~CANCELED! IT already won.~~
Circuit 3 - Match 7	20.05.2020	21:15	MI #1	RO	RO with earlier shootout
Circuit 1 - Match 9	22.05.2020	21:30	HU	CZ	HU with shootout
Circuit 1 - Match 10	22.05.2020	20:15	MI #3	MI #1	MI#3 with earlier shootout
Circuit 2 - Match 9	24.05.2020	21:30	HU	CZ	HU with win in both battles
Circuit 2 - Match 10	24.05.2020	20:15	MI #3	MI #1	MI#1 with win in both battles
~~Circuit 3 - Match 9~~	~~26.05.2020~~	~~21:30~~	~~HU~~	~~CZ~~	~~CANCELED! HU already won.~~
Circuit 3 - Match 10	26.05.2020	20:15	MI #3	MI #1	MI#1 with the earlier shootout
Circuit 1 - Match 12	27.05.2020	21:00	RO	IT	IT with earlier shootout
Circuit 1 - Match 11	28.05.2020	21:00	HU	MI #1	HU with earlier shootout
Circuit 2 - Match 12	29.05.2020	21:00	RO	IT	RO with win in both fights
Circuit 2 - Match 11	30.05.2020	21:00	HU	MI #1	MI#1 with earlier shootout
Circuit 3 - Match 12	31.05.2020	21:00	RO	IT	IT with earlier shootout
Circuit 3 - Match 11	01.06.2020	21:00	HU	MI #1	MI #1 with win in both fights
Circuit 1 - Match 13	03.06.2020	21:00	MI #1	RO	MI #1 with win in both fights
Circuit 2 - Match 13	05.06.2020	21:00	MI #1	RO	RO with win in both fights
Circuit 3 - Match 13	07.06.2020	21:00	MI #1	RO	RO with win in both fights

Aus dieser Tabelle ergab sich dann folgende Platzierung:
1. Platz - Goldmedaille: **Italien**
2. Platz - Silbermedaille: **Rumänien**
3. Platz - Bronzemedaille: **Mix-Team 1 (GreATaly)**

Die Hauptrunde - Fortsetzung

Spielplan der Hauptrunde

IFBC3 - schedule

Tournament - Match plan | Tournament - timetable | Qualification - standings | Qualification - battle stats | Qualification - timetable | Groups

MODE: BEST-OF-3

Winner Bracket

Czech 1
Match 1
MI #1 2

MI #1 1
Match 7
Romania 2

Romania 1
Match 2
Poland 0

Romania 2

Italy 2
Match 3
International 0

Italy 2
Match 8
Mi #3 0

Mi #3 0
Match 4
Hungary 2

Hungary 0

Romania 1
Match 12 - FINAL
Italy 2

Italy

Loser Bracket

Hungary 2
Match 9
Czech 0

Czech 2
Match 5
Poland 1

Hungary 1
Match 11
Mi #1

International 1
Match 6
Mi #3 2

Mi #3 1
Match 10
MI #1 2

MI # 1 2

Mi #1
Match 13 - Match for Silver Medal
Romania

Second Place
Third Place

Legend:

A	First place with most points
B	First place with second most points
C	First place with least points
D	Second place with most points
E	Second place with second most points
F	Second place with least points
G	Third place with most points
H	Third place with second most points

BATTLE - MATCH	Date	Time	opponents	Result

Published by Google Sheets – Missbrauch melden – Automatisch alle 5 Minuten aktualisiert

Zuschrift Gewinnerteam: Italien

Der General der Rekorde

Es war einmal ein Rekord im Westen ...

Als wir zum ersten Mal von der IFBC 3 hörten, dachten wir von Anfang an, dass wir sie als ein echtes Team spielen würden; sodass unsere gesamte Allianz im Alten Westen (it server 1) an unserem Traum teilnimmt, als Ganzes teilzunehmen. 3 Wochen später stehen wir hier am Anfang des neuen Events, mit unserem Bündnis **Mysaf**. Wir sind natürlich alle Italiener, aber es ist eine andere Sache, alle unsere Freunde zusammen zu haben, denn es schafft eine andere Bedeutung und andere Gefühle für das, was man tut (dazu später mehr). Wir beginnen also mit der Qualifikation und nach dem Sieg über Ungarn passierte in unserer Mannschaft etwas Besonderes und wir wussten, dass wir wirklich etwas Besonderes schaffen konnten. Wir haben wieder und wieder gewonnen, aber wir wussten, dass der schwierige Teil erst noch kommen würde: der Beginn des eigentlichen Turniers. Wir warfen England raus, und das Halbfinale war ein hartes Stück Arbeit: erneut Ungarn, der amtierende Meister. Wir haben in der ersten Schlacht ein Wunder vollbracht, und wir beschlossen, die Strategie für die nächste Schlacht zu ändern, was uns das 2:0 bescherte, das wir für den Einzug ins Finale brauchten. Das Finale mit Rumänien war ein unglaubliches Auf und Ab von Emotionen, Gefühlen und Erleichterung, als wir schließlich gewannen.

Während der gesamten Zeit des Turniers war (und ist es immer noch) der Oberbefehlshaber unserer Mannschaft, die einzigartige **Neferthary**, unsere Königin. Ich war zusammen mit **Cucullino** verantwortlich für die Leitung der Verteidigungen und zu unserem Glück führte der Rekord selbst **Doenigo** alle Angriffe zusammen mit **Maxifox** und **Masamuna** an. Aber viele andere Spieler trugen während der gesamten Veranstaltung mit dringend benötigten Buffs zu unserem Erfolg bei, sie alle zu erwähnen ist unmöglich, es sind zu viele.

Wie ich bereits sagte, mit unseren Spielern/Freunden zu gewinnen, ist eine Genugtuung, die mit nichts anderem zu vergleichen ist, denn wir alle kämpfen für die gleiche Sache und in die gleiche Richtung, vereint unter allen Umständen. Die Mannschaft wuchs im Laufe des Turniers gemeinsam mit den Anführern zusammen und als wir gewannen, explodierte unsere Freude mit einem Mal. Das Fest und die ganze Feierlichkeit waren wirklich spürbar, denn wir sind wie eine Familie und nichts kann uns unser Glück nehmen.

Zuschrift Gewinnerteam: Italien - Fortsetzung

Um alles noch einmal zusammen zu fassen, möchte ich eine kurze Geschichte von einer besonderen Schlacht erzählen, die wir vor langer Zeit einmal hatten:

Die unvergessene Geschichte eines Rekordes ...

"Es war einmal eine Zeit, in der Wahnsinn und Furcht in den Schlachten vorherrschten. Ein sorgloser und nachlässiger General pflegte seine Aufgaben schlecht auszuführen. Eines Abends ließ er, von exzessiver Feigheit ergriffen, seine Armee ohne Führung und ließ die Soldaten in Verzweiflung versinken. Verängstigt schlossen sie sich im Fort ein. Die Gegner stiegen, begünstigt von einer unverhältnismäßig großen Zahl an Streitkräften uns gegenüber, auf die nebligen Hügel, die zwischen ihnen und dem Angriff auf das Fort standen. Die Sonne schien mit unwirklichem Licht. In der Ferne stieg roter Staub auf, gleich der Farbe der Sonne, welche bereits, zusammen mit unserer schwachen Hoffnung auf einen Sieg unterging. Im Moment der größten Mutlosigkeit entschied sich ein einzelner Mann, das Kommando über die Schlacht zu übernehmen, bei der das Ergebnis eigentlich schon gewiss war. Aber das kümmerte ihn nicht, denn er wusste tief in seinem Inneren, dass er der Einzige war, der ein Wunder hätte vollbringen können.

Die Nacht brach schnell herein, und die bittere Kälte des späten Februars umschloss die Lichtung, auf der die Schlacht bald beginnen würde. Die Gegner rückten in ihrem Hochmut selbstbewusst vor, während der General gerade dabei war, seine ersten Befehle geben zu wollen. Als der erste Befehl gegeben wurde, wich die allgemeine Bestürzung der Gelassenheit und Klarheit. Jeder neue Befehl schürte nun die Kühnheit unserer Soldaten, die nach dem Vorbild ihres furchtlosen Generals ein Crescendo von Heldentaten hervorbrachten. Aber dennoch wurde die Arroganz der Gegner in keiner Weise gemildert, denn Ihre schlichte Zahl war immer noch größer als die unsere, ganz egal wie heldenhaft es auch sein mochte.

Die Schlacht schritt fort und wurde schnell zum Vorbote einer Niederlage, vermischt mit einem Gemetzel. Die zunehmend geschwächte Hauptbastion stand kurz davor, verloren zu gehen und dem feindlichen Durchbruch Platz zu machen. Plötzlich wurde die Lichtung, ausgehend von der Bastion, in ein blendendes Licht getaucht und roter Dampf stieg über ihr auf. Ein arroganter Gegner, der diese Szene beobachtete, quäkte, dass ihm das Glühen wie die Farbe des toten Herbstlaubes vorkam. Genau in diesem Moment hörte man aus dem Schein diese Worte: "Du hast Recht, Dummkopf, aber die Blätter fallen nicht ohne Grund oder Zweck: sie werden die Nährstoffe für die jüngeren und grünen Blätter werden. Und der Zeitraum von der Blüte bis zum nächsten Frühling, der frische und neue Knospen hervorbringen wird, ist der Höhepunkt der Jugend, die in ihrem hellsten Licht scheint".

Bei diesen Worten, als sie das tapfere Opfer ihres tapferen Anführers miterlebten, waren unsere Soldaten von jenem Dunst besessen, der nichts anderes war, als die reine Essenz der heldenhaftesten Kühnheit. Von einer Welle der Begeisterung überwältigt, hinderten sie den Feind im allerletzten Augenblick daran, das Fort zu betreten. Dieselben Worte, die die Seelen unserer Soldaten entflammten, hatten die Wirkung, die Hybris (Überheblichkeit) im Herzen unserer Feinde zu vertreiben und das, was wie ein verlorener Sieg aussah, in einen langen höllischen Alptraum für sie zu verwandeln, der die Form eines Kugelhagels annahm. Der rettende General zwang diese barbarische Horde zu einem chaotischen Rückzug und führte seine kleine Gruppe von Soldaten zu einem dramatischen und überraschenden Sieg."

Dieser legendäre General wird als DER GENERAL DER REKORDE in die Geschichte eingehen.

Danke für die Aufmerksamkeit, **open your mind**, einer der Bündnisführer der italienischen Mannschaft.

Zuschrift Zweitplatzierter: Rumänien

Hallo und Gratulation zur Silbermedaille.

Wir möchten Euch fragen ob Ihr vielleicht einen kleinen Rückblick/eine kleine Zusammenfassung über die dritte Fortkampfmeisterschaft schreiben könntet als Gewinner der Silbermedaille. Vielleicht ein paar Worte über das (Zusammen)Wachsen des Teams, den Teamgeist ... alles, was für unsere Leser von Interesse sein könnte. Es wäre schön, wenn Ihr ein paar Zeilen schreiben könntet, vielleicht auch ein paar Kommentare der anderen Kämpfer, wenn diese möchten.

Vielen Dank im Voraus,

quis und Cymoril, Redakteure der deutschen Zeitung TWTimes

Hallo.

vielen Dank für Eure Glückwünsche.

Ich möchte nur sagen, dass man auf diesem Server für die internationalen Fortkämpfe wirklich die Beziehungen zwischen den alteingesessenen Spielern und den echten Fortkämpfern sehen kann.

Dies ist mein drittes Turnier, an dem ich teilnehme, und ich kann sagen, dass es aus meiner Sicht ein sehr erfolgreiches ist. Nach den ersten beiden Turnieren, bei denen wir nicht über die Gruppenphase hinausgekommen sind, haben wir es dieses Jahr geschafft, in das Finale einzuziehen und letztendlich den zweiten Platz zu erreichen.

Hier kann man die Beziehungen, das Engagement und die Hingabe an das Team wirklich sehen. Wir hatten im Vorfeld über DISCORD Diskussionen mit allen Teilnehmern und wir kamen überein, die Spieler in zwei Teams aufzuteilen: Verteidigung und Angriff, dann die Aufteilung der Gegenstände, um so effizient wie möglich zu sein.

Gratulation an alle Teilnehmer aus aller Welt. Es war weder schwierig noch einfach für INNO (Anm. d. Red.: bzw. die Organisation), solch ein Turner zu organisieren und es jedem recht zu machen, wann die Kämpfe stattfinden sollten.

Kurz gesagt, es war ein Erfolg.

Was ich als Negatives erwähnen möchte, ist die Tatsache, dass es nur möglich war, Gegenstände und Produkte an die Spieler der Stadt zu verkaufen. Ich würde mir wünschen, dass es in Zukunft auch keine Duelle mehr gibt. Immerhin ist das eine Fortkampfwelt und keine Duellwelt.

Vielen Dank für Eure Freundlichkeit, dass Ihr uns angeschrieben habt. Alles Gute und wir sehen uns bei der nächsten Meisterschaft.

(Sir Eduard 76)

Zuschrift Drittplatzierter: MIX-Team 1 (GreATaly)

Gut gemixt ...

Zu Beginn des Turniers hatten wir als Team die besten Chancen. Wir hatten das Glück, am letzten Tag der ersten Spielwoche zu kämpfen. Das bedeutete, dass wir mit einer Menge Ausdauer das Gameplay der anderen Teams (Skills, Charakterklassen) sehen und uns dies zu Nutze machen konnten. Wir schoben sehr lange die Charakterklassenauswahl auf, was uns für die ersten Schlachten einige Fertigkeiten kostete, aber ich denke, dass wir damit die beste Entscheidung getroffen haben. Meiner Meinung nach war dies der Schlüssel zum erfolgreichen Bestehen in der "Todesgruppe", wie viele die Gruppe C bezeichneten. Natürlich haben wir auch Fehler gemacht, aber wir haben sämtliche Unterschiede und Probleme der verschiedenen Sprachen, Denkweisen etc. die wir hatten, beiseite gelegt, um das beste Ergebnis für das Team zu erzielen. Unser Plan war es, die Gruppenphase erfolgreich zu bestehen, aber wir dachten niemals, dass wir eine Medaille erreichen könnten.

Der Sieg gegen Spanien hat unsere Moral stark verbessert. Wir haben in den vergangenen beiden Fortkampfmeisterschaften gegen sie gespielt und konnten nicht gegen sie gewinnen. Bei der dritten hat es dann geklappt. Unser erster Sieg in der dritten Fortkampfmeisterschaft fühlte sich an, als hätten wir Gold gewonnen. Das Gefühl war irrsinnig.

Unser stärkerer Kampf war in der Gruppenphase gegen Ungarn. Sie waren die Gewinner der zweiten Fortkampfmeisterschaft, aber wir haben gut gekämpft und wie man gesehen hat, haben wir den Kampf traurigerweise nur um einen Schuss verloren. In unserer letzten Schlacht gegen Italien haben wir früh unseren Soldatenturm durch einen Leitungsfehler verloren. Um ehrlich zu sein, ich weiß nicht mehr, was an dem Tag passiert ist. Das Ergebnis zeigte aber, dass es gut war, dass wir diesen Kampf verloren haben. Er zeigte uns nämlich unsere entscheidenden Fehler und wir wurden nach diesem Kampf viel besser.

Nach den vier Kämpfen der ersten Runde gingen wir als bestes drittplatziertes Team (Anm. d. Red.: nach einem zusätzlichen Entscheidungsspiel) in die zweite Phase des Turniers. In dieser Phase wurde es schwierig und kompliziert. Der "Best of three" Modus bedeutet, nur das beste Team wird weiterkommen. Deshalb musste man schlauer sein als der Gegner und zu 200 % spielen. Das Ergebnis zeigte, dass wir zweimal unter den vier besten Teams waren und das sagt doch alles (einmal in der Gewinnerschiene und dann in der Verliererschiene).

Fun Fact: Drei der Teams im Halbfinale waren aus der Gruppe C (Ungarn, Mix Team 1, Italien)
Fun Fact: Wenn ich mich nicht irre, sind wir erfreulicherweise das erste Mix-Team, das bei einer Fortkampfmeisterschaft eine Medaille gewonnen hat.

Ihr werdet uns fragen, was der Trick ist, bei so einem großen Turnier eine Medaille zu gewinnen, und das als Mix-Team?

Wir hatten sowohl als Spieler als auch als Leiter das gleiche Ziel. Wir haben niemals aufgegeben, und das bewies der Erfolg. Wir haben die meisten Kämpfe geschlagen, mehr als die anderen Teams, weil lustigerweise alle Best-of-three-Kämpfe für uns mit 2:1 endeten. Das ist die Nachricht, die ich an alle Spieler weitergeben möchte: Gebt niemals auf, was auch immer passiert und welche Schwierigkeiten ihr als Team haben werdet.

Mix # 1 ENDE

-Nick, "Anthraxos" Leiter vom Mix-Team # 1

MIX-Team 1 (GreATaly)

Mediterraner Teamgeist

Nach dem erfolgreichen dritten Platz des Mix-Team 1 hat die Redaktion noch ein wenig recherchiert. Aus dem Profil eines der Allianzleiter konnten wir einen Link entnehmen, den wir aus Neugier natürlich anklickten. Was wir dahinter entdeckt haben, möchten wir Euch nicht vorenthalten. Uns ist jedoch kein weiteres Team bekannt, das sich so stark ins Zeug gelegt hat wie das Mix-Team.

Auf der Seite http://www.btrix.net/img/west/GreATaly.html ist eine Vorstellung des Teams, besser gesagt der zwei Teile des Teams, die während der Fortkampfmeisterschaft extrem zusammen gewachsen sind sowie eine Übersicht über alle geschlagenen Schlachten mit Kurzkommentaren dazu.

Hier ein paar Impressionen der Homepage.

(quis)

Von der Gestaltung eines eigenen Logos ...

Questa storia non avrebbe significato senza i nostri compagni d'oltre mare della difesa che, come i 300 delle Termopili, in ogni battaglia danno sempre la vita per GreeATaly e senza di loro non potrebbe essere scritta.
Le pagine mancanti sono in loro onore.

This story would not have meant without our overseas companions of the defense who, like the 300 Thermopylae, in every battle always give their life for GreeATaly and without them it could not be written.
The missing pages are in their honor.

... über die Ehrerbietung der Partner ...

MIX-Team 1 (GreATaly)

... bis hin zu der Teamübersicht ...

Aroi
bibbo the quiet
Bisonte scotennato
covathebest
Djion
Doc Weber
Don Iglo
donjuan
duje74
eldiablo
fenicex
GiorgioDag
ginof
goat hunter
hunter29
iac80
iCARSON
ifa7
ilena
Jamy6
Jim Falco
jo2002
johgian
john411
john coffin
jonny69
kangee
KLaiD
KOXIBA
Lady Maryg
lifra
lilien
lucian13
lunedith
mainas-a
Margott
Meriwether Lewis
miseloriginal
mogur1
mucco
mysthrio
Nerella
Partigiano84
patata bella
Pathfinder31
patti smith
Piragna86
Poker 67
Pokerissimo
prudence
ray collins
remington-13-
Reuben Flagg
sciabilus
silent assassin
skyller1955
Slytherin
str74
The-FeaR
theriverattila
Tigranpollosjan
valyzorro

IFBC3 2020

MI#1

la fatica di Sisifo

per curiosi e dotti,
mi piace come la vede A.Camus:

<<Sisifo guarda, allora, la pietra precipitare, in alcuni istanti, in quel mondo inferiore, da cui bisognerà farla risalire verso la sommità>>

<<Sisifo insegna la fedeltà superiore, che nega gli dei e solleva i macigni>>

...e non è forse questo che stiamo facendo ?

A riconoscimento dell'impegno e fatica di tutti quelli che hanno partecipato, supportato, sopportato, combattuto e diretto GreATaly.

MIX-Team 1 (GreATaly)

... beider Teams im klassischen Design.

IFBC3 2020

MI#1

the fatigue of Sisyphus

for the curious or learned,
I like how A.Camus sees it:

<< Sisyphus then looks at the stone plunging, in a few moments, into that lower world, from which it will be necessary to go up towards the top >>

...

<< Sisyphus teaches superior loyalty, which deny the gods and raise the boulders >>

... and isn't this what we are doing?

In recognition of the commitment and effort of all those who participated, supported, endured, fought and directed GreATaly.

This story would not have meant without our overse as companions of the defense who, like the 300 The rmopylae, in every battle always give their life for GreeATaly and without them it could not be written

Anthraxos
alligator
apos
apso23
astepop2
Belle Bernice
BONGO
Boudas
Cevess
Ciri
clubcasino
CR-M
Daredevil Begins
drivedes
DuLeo
Eis D. Zaster
el bourdas
face
FRED BEAR
Gall
green hornet
hangoVer
Hayate Tarzanino
Holanter-
Hombre
ibos
jimperix7
KONSTANTINOS
Missyou
mistegniotis
Navajo
noolas
Outlaw Kid
pandaburgas
panosbrisa
papayiakontas
RIO-GRANDE
ROCOS
sabbath1
SasBarawOlous
siras
skotos7
snag
SPitsillos666
Steizham
TheAbsolute
tim21
Tonfernete
tsakas79
tsili7
ZaLaOUa

Die Hosen des Westens

Die Gebrüder Pants

Die Sonne stand schon glutrot am Horizont, als sich ein einsamer Reiter den Weg durch den Wilden Westen bahnte. Die Hufe seines Pferdes wirbelten mit jedem Schritt die trockene Erde auf, sodass der Wind kleine Staubwolken hinweg trug. Das Pferd stoppte und wieherte kurz auf. Der Reiter blickte zu seinem Hengst und lächelte.

"Na komm, Artax, bis nach Saltwater ist es nicht mehr weit. Noch ein Stückchen und du kannst dich im Stall ausruhen, ja?", sprach der Reiter beruhigend auf sein Pferd ein und streichelte ihm über den Hals. Dann tippte er ihm kurz gegen die Seiten und Artax schritt gemächlich weiter. Der Mann öffnete seine Jacke und holte einen zerknitterten Brief hervor, den er aufschlug und zum wiederholten Male durchlas.

Hallo Charly,

wie geht's dir denn so? Ich hoffe doch mal gut. Es ist schon Jahre her, dass wir uns das letzte Mal gesehen haben. Seit damals, als du dich entschlossen hast, von hier wegzugehen und dein Glück woanders zu suchen. Aber ich will mich nicht zu lange bei der Vorrede aufhalten. Das Briefpapier ist im Moment sehr teuer und dasselbe gilt für die Postkutsche. Durch die vielen Überfälle in letzter Zeit ... aber nun wirklich zu dem, was ich dir sagen möchte.

Ich ... ich möchte dich zu meiner Hochzeit einladen. Ja, du liest richtig. Ich habe die Frau meines Lebens gefunden. Sicher denkst du jetzt, es wäre ein Scherz. Ich war ja früher ziemlich ungestüm und hatte ... na ja viele ... ach, du weißt schon.

Aber jetzt ist es mir ernst. Ich will mit Melinda glücklich werden und möchte dich gerne dabei haben, bei meiner Hochzeit. Ich habe George auch eingeladen. Ich möchte den Tag nutzen, sodass unsere Familie nach so langer Zeit wieder vereint ist. Wie in den alten Tagen. Vielleicht vertragt ihr euch dann wieder. Ihr seid im Streit auseinander gegangen und ... oh Mist, ich muss aufhören, das Blatt ist gleich zu Ende und ein weiteres kostet wieder. Ich brauche das Geld für das Fest. Also du wirst kommen oder nicht? Ich verlasse mich auf dich. Die Feier ist am ersten Juli. Wir treffen uns alle in Henrys Saloon. Es wird toll werden, ich verspreche es dir. Wie in alten Zeiten. Ach und vergiss nicht, dich passend anzukleiden. Vielleicht triffst du ja auf eine nette Dame.

Also bis dann! Lieben Gruß von deinem Bruder Robert.

Charly klappte den Brief wieder zusammen und stopfte ihn wieder in seine Jacke. Schon von weitem sah er den Umriss einer vertrauten Stadt.

"Meine Heimat ... Saltwater. Man sagt, jeder kehrt irgendwann zu seinem Ursprung zurück. Wie wahr, wie wahr ...", murmelte der junge Mann und und spornte sein Pferd an und galoppierte den restlichen Weg im rasanten Tempo. Am Hotel angekommen, sprang Charly von Artax ab und knotete die Zügel an einen Zaun an. Er ging hinein und klärte die Formalitäten mit dem Inhaber als er wieder zu seinem Pferd ging und es in den nahe gelegenen Stall brachte. Dort gab es viel Stroh und Wasser für Artax. "Ich wünsche dir eine gute Nacht, mein Lieber", sagte Charly leise und gab seinem Gefährten einen Kuss auf die Stirn. "Bis Morgen!"

Der nächste Tag brach für Charly mit einem lauten Stimmengewirr an. Auf der Hauptstraße tummelten sich die Leute und priesen ihre Waren an oder lachten und tratschten munter drauf los. Der Jüngling stand auf, gähnte und kratzte sich ausgiebig in der Hose. Ein kleiner Wasserschwall ins Gesicht und die übliche Morgenroutine war damit abgeschlossen. Er zog seine arg in Mitleidenschaft gezogenen Sachen an und ging raus, um einen Rundgang durch Saltwater zu drehen.

Die Hosen des Westens - Fortsetzung

In einem anderen Zimmer des Hotels stand ein groß gewachsener Mann vor einem Spiegel und betrachtete seine neu erworbene Münchner Parade Kleidung. Es war George, der Bruder von Charly und Robert. Er drehte sich mehrmals und zupfte an der Kleidung herum, solange bis er mit sich zufrieden war.

"Damit stiehlt mir sicherlich keiner die Show heute Abend", sagte George siegessicher und grinste. "Na ja, zumindest keiner von den Gästen. Die Hauptdarsteller sind ja Robert und Melinda. Aber das Robert jemals heiraten wird, damit hätte ich nie im Leben gerechnet." George zog die Kleider wieder aus und legte sie sorgfältig zusammen und in den Schrank zurück. Dann verließ auch er das Hotel.

Im Saloon, wo die große Feier steigen sollte, liefen die Vorbereitungen auf Hochtouren. Es wurde alles abgestaubt und der Boden ordentlich gefegt und gewischt. Auf den Tischen wurden Dekorationen aus Blumen hingestellt und Kerzen auf kleine Teller gestellt. Schließlich wurde noch ein schöner Teppich in der Mitte ausgerollt, auf den das Brautpaar gehen sollte.

„Einfach schön," schwärmte eine junge Frau, als die den Saloon betrat. „Der Raum sieht fantastisch aus, Robert!" „Ja Melinda. Ich hoffe, ich habe deinen Geschmack getroffen", entgegnete Robert seiner Braut. „Das hast du", antwortete Melinda und schmiegte sich an Robert an. „Sind deine Brüder eigentlich schon hier?" „Ich habe sie bis jetzt noch nicht gesehen, aber ich schaue mich mal in der Stadt um. Sie sind bestimmt im Hotel. Und du gehst nach oben und machst dich in Ruhe fertig. Ihr Frauen braucht ja immer länger", sagte Robert lächelnd und gab Melinda einen Kuss auf die Wange. Die Frau lachte und verschwand dann in der oberen Etage.

Robert ging schließlich ins Freie und betrat nach einer kurzen Strecke über die Hauptstraße das Hotel. Ein kurzer Wortwechsel mit dem Inhaber verriet ihm, dass beide Brüder das Hotel am Morgen verlassen hatten. Ihm blieb also nichts anderes übrig, als zu warten und ging den Weg zurück, den er gegangen war. Kurz nachdem Robert das Hotel verlassen hatte, stürmte der jüngste der Brüder, Charly, durch die Tür und rannte die Treppe zu seinem Zimmer hinauf.

„Das hatte ich … fast vergessen," japste Charly nach Luft ringend und holte seine Hose hervor, die er zur Hochzeit anziehen wollte. „Ich muss dringend jemand finden, der meine Traditionelle Höflingshose repariert. Mit dem Riss da, kann ich mich doch nicht sehen lassen." Charly ging mit der Hose zum Inhaber und informierte sich, ob seine Frau dazu bereit wäre. „Nein, meine Frau ist zusammen mit den meisten anderen dabei, das Essen für die Hochzeitsgäste zu kochen und den Saloon zu gestalten. Vielleicht gehst du mal hin und fragst da nach, wenn du den Riss nicht selber nähen kannst", sagte der ältere Mann und schüttelte nur unverständlich den Kopf. „Die jungen Leute heutzutage, können nicht mal ein Riss nähen." Der Jüngling sah betrübt drein, bedankte sich für die Auskunft und ging zum Saloon, in der Hoffnung, das sich eine Dame seiner annimmt.

Die Hosen des Westens - Fortsetzung

Am Saloon angekommen, drückte Charly die Türen auf, die mit einem Quietschen zur Seite schwangen. Drinnen herrschte ein noch größeres Treiben, als auf der Straße draußen, denn die Feier sollte schon in wenigen Stunden beginnen.

„Entschuldigen sie, werte Dame“, wandte der junge Mann sich an eine Frau, die gerade dabei war, eine der Tischdecken umzuändern. „Könnten sie vielleicht kurz meine Hose flicken? Mit einer kaputten Hose, kann ich schlecht auf die Hochzeit meines Bruders gehen“, sagte Charly verlegen und zeigte der Frau die Hose. Die Dame sah auf und musterte den Jüngling genau. „Soso, du bist also Roberts Bruder? Am Gesicht kann man es erkennen, aber der Rest …“, meinte die Frau und schüttelte den Kopf beim Anblick der zerschlissenen Kleider. „Ich hoffe du hast nicht vor, so nachher hier aufzutauchen!“ „Nein, nein, werte Frau. Ich habe passende Kleidung dabei, aber die Hose dazu ist kaputt und muss dringend genäht werden“, sagte Charly und sah die Frau flehend an. „Soso, wenn die Hose genäht werden muss, dann hast du hier Nadel, Zwirn und Schere“, antwortete die Frau kurz angebunden und reichte ihm das Selbige. „Dort drüben an der Wand stehen Stühle, da kannst du dich hinsetzen. Selbst ist der Mann und lass dir nicht anmaßen, jemand anderes damit zu behelligen. Alle hier sind beschäftigt und haben Wichtigeres zu tun.“

Die Frau kehre Charly den Rücken zu, der fassungslos auf das Nähzeug in seiner Hand starrte. Nach einer Weile seufzte er und machte sich daran, seine Hose selbst zu flicken. In dem Moment kam George in den Saloon und sah seinen kleinen Bruder.

„Na, wenn das nicht Charly ist …. lange nicht gesehen.“, sprach George, wenig erfreut, gleich auf den Bruder zu stoßen, mit dem er sich zerstritten hatte. „Was machst du denn schon hier? Noch dazu in dem Aufzug!“ George verzog angewidert das Gesicht und bemerkte erst dann, die kurze schwarze Hose, die Charly auf dem Schoß hatte. „Hey, woher hast du die Hose?“, frage der ältere der beiden Brüder scharf. „Wie?“, entgegnete Charly verdutzt, der seinen Bruder bis dahin nicht bemerkt hatte. „Oh, George. Du bist das. Lange nicht gese…“ „Lass das Gequatsche, sag mir lieber woher du die Hose hast“, unterbrach George seinen Bruder barsch und zeigte auf die Hose. „Die? Ich habe sie schon seit längerem“, antworte der Jüngere und nahm die Schere in die Hand. „Sie ist kaputt und ich war gerade dabei sie zu ...“ „SIE IST KAPUTT? DU HAST MEINE HOSE ZERSCHNITTEN?“, schrie George aufgebracht und deutete zitternd mit der Hand auf die Schere. „Was? Nein, ich wollte die Hose gerade repa...“, wollte Charly ansetzen, als ihn sein Bruder wieder unterbrach. „Na warte, das wirst du mir büßen“, drohte George zornig, nahm Charly am Kragen und stieß ihn zu Boden.

„Hey, was soll das denn jetzt?“, fragte der Jüngere verwirrt. „Was hast du eigentlich für ein Problem?“ Charly rappelte sich auf und wurde langsam sauer. „Was ich für ein Problem habe? Mein Problem bist du! Du hast meine Hose zuerst geklaut und dann ruiniert.“, antworte George verächtlich und ballte die Fäuste. „ICH? Ich soll deine Hose haben? Träum mal schön weiter, das ist meine Hose!“, erwiderte Charly schnippisch, als sein Bruder sich plötzlich auf ihn warf und ihn erneut zu Boden riss. „Die Hose gehört mir. Und du hast sie mir … au, lass sofort meine Haare los.“ „Lass du zuerst mein Hemd los. Und wieso deine Hose? Bist du blind oder was?“ „Ob ich blind bin? Das nimmst du sofort zurück, du diebische Elster.“ „Werde ich nicht!“ „Oh doch, das wirst du.“ „Nein!“ „Doch!“ „Nein!“ „Doch!“

Mittlerweile bildete sich eine kleine Schar aus Helfern um die beiden Raufenden herum und sahen belustigt zu. Einige schlossen schon Wetten ab, wer die Prügelei wohl gewinnen würde und niemand schien auch nur einen Ansatz zu machen, die beiden Streithähne voneinander zu trennen. Schließlich betrat Robert den Saloon, der den Lärm im Inneren mitbekommen hatte. „Was ... was ist denn hier los?“, fragte er vollkommen fassungslos und starrte auf den Boden, wo die Rangelei gerade Fahrt aufnahm. „Hörst du jetzt wohl auf?“ „Erst wenn du aufhörst, zu behaupten, dass es deine Hose ist.“ „Es ist aber meine, verdammt nochmal.“ „Gar nicht wahr, du raffgieriger Ochse.“ Selber Ochse!“

Die Hosen des Westens - Fortsetzung

Robert hingegen verstand gar nichts und sah den Mann zu seiner rechten fragend an. „Ach, Robert, da bist du ja. Deine kleinen Brüder haben eine kleine Auseinandersetzung“, erklärte der Mann grinsend und deutete zuerst auf den wilden Haufen und dann auf die schwarze Hose, die mittlerweile auf dem Boden lag. „Hose? George und Charly prügeln sich wegen einer Hose?“, fragte Robert nochmal nach. „Ja, jeder behauptet es wäre seine, aber beim genauen Hinsehen würde ich eher vermuten, es ist deine. Deine Livingstone Hose sieht doch genauso aus, oder etwa nicht?“, antworte der Mann. „Meine Hose, die ich zur Hochzeit tragen wollte?“, murmelte Robert nun noch verwirrter und sah die Hose genau an. „DAS DARF DOCH WOHL NICHT WAHR SEIN!“ Der Älteste der Brüder blickte entsetzt zu seinem Bruder. „Was habt ihr Beiden euch dabei gedacht, meine Hose zu klauen?“, fragte Robert und stampfte wütend zu George und Charly.

„Los Robert, gib's ihnen.“ „Zeig, wer der stärkere von euch ist!“ „Pass auf, dass du dir kein blaues Auge holst.“ Von überall her, kamen nun Anfeuerungsrufe und die Stimmung heizte sich weiter auf. Aber bevor sich Robert an dem Kampf beteiligen konnte, kam Melinda herbei und zog ihren Bräutigam am Kragen zurück. „Was in Dreiteufels Namen machst du hier Robert?“, fragte Melinda scharf und sah ihn durchdringend an. „Heute ist unsere Hochzeit und du willst dich vorher in aller Seelenruhe mit deinen Brüdern prügeln? Bist du noch zu retten?“ „Aber, Liebes. Die Beiden haben meine Hose geklaut und nun liegt sie vollkommen ruiniert am Boden,“ versuchte der Älteste sich zu rechtfertigen, aber seine Braut ließ sich nicht davon beirren. „Ach Papperlapapp. Deine Hose liegt oben auf dem Bett, zusammen mit deinen anderen Kleidern.“ „Aber ...“, wollte Robert erwidern, doch Melinda war mit ihrer Predigt noch nicht fertig.“ „Und ihr anderen, was steht ihr hier noch rum? Trennt endlich die Beiden da unten und steckt ihre Köpfe in den Wassertrog, damit sie sich abkühlen können. Heute ist meine Hochzeit und ich will nicht, dass irgendjemand auch nur im entferntesten Sinne, den heutigen Tag ruiniert. Hab ihr mich verstanden?“ Melinda sah jeden im Saloon bestimmt an. „Ja, wir haben verstanden“, erschallte ein gemeinschaftlichen Murmeln und Roberts Braut nickte zufrieden. Allen Anwesenden war klar gewesen, dass sie keine weitere Diskussionen zulassen würde und taten, wie ihnen geheißen.

George und Charly wurde jeweils von zwei Männer gepackt und aus dem Saloon hinaus gezogen. Mit dem Kopf voraus ging es in den Wassertrog, wo zwei Pferde gerade am trinken waren.

„Hey, was soll das?“, riefen die Beiden wie aus einem Munde, als sie prustend aus dem Wasser auftauchten und sich umsahen. „Was das soll?“, wiederholte Melinda die Frage, als sie ebenfalls aus dem Saloon trat. „Das könnte ich euch fragen. Wieso rauft ihr euch beide wie die kleinen Kinder auf dem Boden?" „Charly hat meine Münchner-Parade Hose aus meinem Hotelzimmer gestohlen und ich wollte sie mir zurückholen“, zischte George wütend. „Fängst du wieder davon an? Ich habe dir gesagt, das ist meine Traditionelle Höflingshose!“, antwortete Charly genervt und wollte wieder ansetzen als Melinda dazwischen ging. „Halt! Stopp! Auszeit! Nun beruhigt euch mal. Habt ihr euch mal Gedanken darum gemacht, dass hier eine Verwechslung vorliegen könnte?“, ermahnte Roberts Braut und stemmte die Arme in die Hüften. „Zufällig weiß ich, das Roberts Hose der ähnelt, um der der ganze Zirkus entstanden ist.“ Sie hielt Charlys Hose hoch und klopfte den Staub ab. Die beiden starrten einander grimmig an und standen auf. „So, ihr werdet jetzt ins Hotel gehen, euch waschen und

Die Hosen des Westens - Fortsetzung

anschließend kleidet ihr euch festlich ein. In dem verlotterten Aufzug, wohnt keiner meiner Hochzeit mit eurem Bruder bei. Also zack zack!“, sagte Melinda in einem gebieterischen Ton und fügte hinzu: „ Ich werde diese Hose hier flicken lassen und derjenige, der ohne Hose ankommt, dem gehört sie.“ Die beiden Brüder trotteten von dannen und warfen sich den ganzen Weg vernichtete Blicke zu.

„Sag mal Liebes, und du bist sicher, dass das nicht meine Hose ist?“, warf Robert ein, der sich neben seine Braut gesellte. „Meine sieht genauso aus.“ „Ja, bin ich Liebling,“ antwortete sie warm lächelnd und sah ihren Zukünftigen an. „So, und du wirst dich auch fertig machen. Du wirst sehen, deinen Kleidern wurde kein Filz gekrümmt. Weiter vor sich hinschmunzelnd, ging Melinda wieder in den Saloon, um sich für die Feier zurecht zu machen. Robert folgte ihr und alle Helfer räumten die Spuren der Prügelei beiseite, sodass binnen einer Stunde der Saloon fertig war.

Als am Abend die Glocke über der Stadt läutete, trat ein bezauberndes Hochzeitspaar aus der Kirche. Die Beiden wurden jubelnd empfangen und die Gesellschaft ging hinüber zum Saloon, wo alle ein rauschendes Fest feierten. Natürlich waren auch George und Charly dabei, die ihre vollständigen Festkleider trugen. „Seht ihr, ich habe es doch gesagt, dass es eine Verwechslung war“, meinte Melinda lachend. „Ja, wer hätte gedacht das sich Charlys tradionelle Höflingshose, Georges Münchner-Paradehose und meine Linvingstones Hose bist auf den Zwirn ähneln“, stimmte Robert vergnügt zu. „Der innovative Schneider, der die Kleider entworfen hat, hätte sich mehr Mühe geben müssen. „Das sehe ich genauso. Nur weil alle drei Hosen fast komplett gleich aussehen, hatten wir uns überhaupt in die Wolle bekommen“, sagte Charly. „Und natürlich auch, weil George mir nicht zugehört hat.“ „Hey, suchst du wieder Streit?“, drohte George seinem kleinen Bruder, der einen Schritt zurückwich. „Schluss jetzt! Wir sollten uns alle vertragen. Wir sind eine Familie und als Familie hält man zusammen. Richtig?“, warf Robert ein und nahm seine beiden Brüder lächelnd in die Arme. „Ihr bleibt doch jetzt in Saltwater oder? Hier ist unsere Heimat und ich möchte hier mit Melinda und euch beiden zusammen leben. Ihr könntet mir bei der Farm behilflich sein!“ George und Charly sahen sich einander an und begruben endgültig das Kriegsbeil, das jahrelang zwischen ihnen gewütet hatte. Zusammen mit den jungen Eheleuten bauten sie ihre elterliche Farm wieder auf. Ab und zu dachten sie an die alten Zeiten zurück und daran, dass man damals die einzelnen Kleider ohne Probleme voneinander unterscheiden konnte.

Im Laufe der Zeit haben Robert, George und Charly noch weitere Ähnlichkeiten bei so manchen Kleidungstücken in ihrer Garderobe gefunden. So blieb den drei Brüdern die Sache mit den Hosen stets im Gedächtnis und sorgte noch oft für so manchen lustigen Abend.

Und sollten ihre Gebete jemals vom innovativen Schneider erhört werden, die Gebrüder Pants werden es ihm danken.

(Tara-chan)

Der Chatspion

Spione unterwegs ...

AAA: ich lebe in der stadt... da ist nix mit grillen auf dem balkon
BBB: -.-
CCC: AAA,wenn du den balkon zum grillen nutzen willst mußt du grundsätzlich die nachbarn über dir einladen ,dem rest kannst du eins vom pferd erzählen :-D
AAA: ich wohne im EG und es gibt noch nachbarn links und rechts :/
CCC: dem links erzählst du es ist dein recher nachbar und dem auf der anderen seite umgekehrt und immer schön hetzen dabei ,dann cola und popcorn bereitstellen und sich die show anschauen :-D
AAA: ich denke, dass dein plan einen haken hat
CCC: höm nääääää guter plan is
AAA: ich fände den plan besser, wenn die nachbarn grillen würden und ich mich einladen lasse :-D
CCC: hm popcorn wieder wegpack hmpf
AAA: hmpf... muss wieder aufs klo / ich mag nicht, man bringe mir meinen Thron!
CCC: Gesinde ,man bringe den thron für den güllekönig
DDD: nur Mut^^ - nur Mut^^ kacken befreit :-D
AAA: zu spät... hab mich zu fuß zum königssaal begeben. ist schwer gutes personal zu bekommen
DDD: und wer räumt die Sauerei auf?
AAA: ich geb dir gern meine adresse
DDD: träum weiter von einer Edel-Schüssel von Villeroi und Boch
CCC: euer geruchsintensivheit ,es ist auch schwer unter solchen bedingungen zu dienen ohne selbst den thron zu brauchen um tief reinzugucken jöööööörgs
AAA: ich dufte wohlig fein nach moschus
DDD: duuuuu? Stinkmorchel
AAA: garnicht! pöbel!
DDD: MORCHEL !
CCC: moschus könnte stimmen aber dann eher der moschusochse ganz hinten .....

DDD: Dieses jahr ist nur Corona. Mehr nicht . Ich hab jetzt 1 Woche vor den Sommerferien schon Ferien . Schüler habe 1 Woche vorher ihre Zeugnisse bekommen. Nur super , das das mit meinem Sommerurlaub trotzdem klappt in Dänemark
BBB: Meiner klappt wohl auch, in Bad Wellnessosaien ich saniere mein Bad vollständig selbst :-D
AAA: ich auch,dönerspiess im bad und vielleicht no ne kleine salatbar mit beleuchtung

AAA: ich knall mal paar grüne Hemden auf den Markt. greift zu. [Grünes Hemd] am Markt
BBB: danke
CCC: beutetruhen am markt . greift zu :-P
BBB: wenn ich 70k hätte..reicht nicht mal fürn den deckel^^
CCC: kommmt mir bekannt vor :-D
DDD: hat jemand 3 Lotusblüten für mich?
AAA: 3 Lotosblüten = 25.000 Kamele, hast du überhaupt so viel Kamele?
DDD: nö :/
BBB: gehn auch esel?
AAA: nix Kamele, nix Lotusblüten
CCC: da isser knallhart :-D
AAA: er macht keine Kompromisse

AAA: klick mal die quest auf bei maria oder wo immer du gerade bist. da ist rechts oben in der ecke der button für den link zur quest und daneben eine eieruhr. halt da mal die maus drauf
BBB: ich mach die aber nirgends zum wiederholten mal o.O
AAA: immer wenn es eine eieruhr gibt, ist sie begrenzt
CCC: mist und ich dacht dann gibt es frühstück
BBB: für dich und mich schon, crow, für alle, die die quest nicht machen ^^
CCC: ok is was spät für frühstück aber ein frisch gekochtes ei und zwei brötchen gehen immer ,wo stell ich mich an ??
BBB: keine eieruhr bei erstmaliger erledigung der quest. ich dachte, du machst frühstück? o.O
CCC: und ich dacht ich bekomme eins
DDD: hab letzte woche packet eier geholt und auf balkon stehen lassen,da schlüpft bald was raus :-D
CCC: wenn die köpfchen grün sind und immer ne zunge rausflitscht sind es KEINE küken ,nein nein
DDD: is zwar noch ne woche haltbar aber in der prallen sonne,nenene,weg damit ;-(
CCC: mach sie auf und gib sie den katzen
AAA: auf den balkon gehören die ja auch nicht
DDD: ja hab ich beim auspacken stehen lassen
EEE: Da schlüpfen bestimmt Dinosaurier raus
CCC: lass sie doch noch 14tage da stehen und der nächste nachbar der dir dumm kommt bekommt sie ..... weeeeerf

Der Chatspion - Fortsetzung

AAA: ich hab mir heut zwei rouladen gekauft ,cargo hat mir so den schnabel wässerig gemacht damit :-D
BBB: schon fertige?
AAA: ne leider oder besser nicht
DDD: Rolladen , für die Fenster ??
AAA: nun wo ich das fleisch hier hab fällt mir ein das ich die ja selbst noch nie gemacht hab
BBB: aber gut, dass du das fleisch da hast
DDD: Ich kauf immer Schweienrouladen , und mach daraus Riesenschnitzel
AAA: ja find ich auch ,wär sonst was dürftig das arme gürkchen nur in den speck zu wickeln :-D
DDD: ist bestimmt von Tönnis
CCC: was,wo?,schnitzel?? ?? ?? ?? ?? ?? ??
AAA: rouladen sind eigentlich nicht vom schwein sondern vom rind oder wenn du viel geld hast vom kalb
DDD: das weiss ich doch , aber es gibt auch Schweinerouladen , und die sind Super für Schnitzel
AAA: wenn du riesenschnitzel haben willst solltest du da besser ein dickeres schnitzel dir schneiden lassen und dann an dem stück einen schmetterlingsschnitt machen ,dann gut plätten und du hast ein schnitzel das so grade noch in eine große pfanne passt
DDD: CCC hat bestimt nen Chatalarm gebastelt , wenn jemant was vom Essen schreibt , geht bei ihm ne Sirene an

AAA: wieso hab ich eigentlich am meisten kopfgeld hier?,versteh ich nich. ich teste doch ab und zu nur
BBB: :-D
AAA: na gut,ich teste 10 mal,man muss ja sicher gehen

AAA: diese kurzen arbeiten für quests nerven
BBB: ja, der Anfang ist sehr zäh
CCC: Mir ist das lieber als Stundenquests, die dauern halt 1 Stunde :-D
Der erste Chat-Spion-Eintrag aus Mexico, 31.05.2020, 14:38 Uhr

AAA: hier grillt doch einer,muss mal auf balkon schauen wo das herkommt,vielleicht fällt was ab ?? ?? ?? ??
BBB: ich hab eine angel ,willst haben ? ist eine 6m rute ,damit angelst du dir vom nachbarbalkon die besten stücke
AAA: hab ne 8 m stippe,gute idee
BBB: ich leg noch einen drillingsblinker dazu dann hakt auch das schwerste steak hihi
AAA: ah der grillt,oh das wird nix,ich glaub muss nochmal zufällig vors haus eine rauchen :-D
CCC: oh das heißt feuerwehr einsatz in dem haus
DDD: Das ist alles Tönnis Abfallfleisch marke Corona Spezial
EEE: lol das hab ich grad gedacht fg
AAA: das noch schlimmer,kommt aus ... der kram,der pfeffert immer alles auf den grill was irgendwie schwarz wird :-D
BBB: darum immer schön das fleisch durchbraten ,noch gibt es keine bazille die dann noch zuckt
AAA: wenn der seine knoblauch krakauer drauf ballert da denkste irgendwo is ein fass geplatzt so qualmt das. knallt alles drauf,dann mal 10 minuten vors tv,dann mal nachschauen wie es aussieht,der hat die ruhe weg :-D
BBB: mit ner pulle wodka ist alles noch geniessbar ,ach bissel schwarz ,ok geht noch
AAA: erkennt man meist nix mehr :-D ohh ne bratwurstschnecke?....könnt auch ne brosche sein :-D :-D

AAA: *the expendables 3 läuft grad...einer der besten filme überhaupt mit ner menge superstars, alles was rang und namen hat *
BBB: einer der besten filme überhaupt??? o.O
CCC: mich hat keiner gefragt ob ich da mitspielen möcht
AAA: *ja für mich schon *
BBB: CCC, sei nich sauer ...
BBB: in dem film kommt halt kein fahrrad vor ...
BBB: also brauchten sie auch keine luftpumpe und deshalb haben sie dich nicht angefragt :-D :-P

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.

- 32 Jahre vor meiner wichtigsten staatsmännischen Leistung wurde ich geboren.
- Als junger Mann besuchte ich die in meinem Heimatstaat gelegene Harvard University.
- Nach meinem Studium erlangte ich als erfolgreicher Geschäftsmann Wohlstand und Ansehen.
- Aufgrund meines Ansehens konnte ich politisch aktiv werden und vertrat die Bürger meiner Heimat in verschiedenen Parlamenten.
- Obwohl ich 11 Jahre zuvor kein Problem damit hatte, eine bedeutende Unterschrift zu leisten, weigerte ich mich 1787, die Verfassung der Vereinigten Staaten zu unterschreiben.
- Als Gouverneur meines Heimatstaates unterzeichnete ich ein Gesetz für einen für meine Partei politisch vorteilhaften neuen Zuschnitt von Wahlkreisen. Derartige Manipulationen tragen bis heute eine an mich angelehnte Bezeichnung.
- Ich war Teil der diplomatischen Verwicklungen im Rahmen der sogenannten „XYZ-Affäre“.
- Nach Annahme der Bill of Rights war ich mit der Verfassung der Vereinigten Staaten versöhnt und so bekleidete ich bis zu meinem Tod das zweithöchste Amt der USA.

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

(Tony Montana 1602)

Rätsel Nr. 2 - Bäume

US State Tree

Jeder Staat der USA hat bestimmte Staatssymbole. So gibt es auch Bäume. Wer diesmal gewinnen möchte, muss die folgenden Bäume der einzelnen Bundesstaaten der USA erkennen. Gesucht wird immer ein Buchstabe aus dem lateinischen Namen des Baumes. Achtung: die lateinischen Namen bestehen immer aus zwei Wörtern! Aus diesen Buchstaben setzt sich dann in der richtigen Reihenfolge ein Staat der USA zusammen.

1) Ich bin der Baum aus dem Staat, dessen Flagge eine untergehende Sonne ziert.
Nimm bitte den zweiten Buchstaben von meinem ersten Wort.

2) Ich bin der Baum aus dem Staat, dessen Motto „Stern des Nordens“ lautet.
Nimm bitte den letzten Buchstaben von meinem zweiten Wort.

3) Ich bin der Baum aus dem Staat, dessen kleinster County „Lake County“ ist.
Nimm bitte den zweiten Buchstaben von meinem zweiten Wort.

4) Ich bin der Baum aus dem Staat, dessen Staatsmineral das Bavenit ist.
Nimm bitte den dritten Buchstaben von meinem zweiten Wort.

5) Ich bin der Baum aus dem Staat, dessen erster weiblicher Gouverneur mit Vornamen Nimrata Nikki hieß.
Nimm bitte den zweiten Buchstaben von meinem ersten Wort.

6) Ich bin der Baum aus dem Staat, der als eines seiner Staatstiere das Neunbinden-Gürteltier hat.
Nimm bitte den letzten Buchstaben von meinem ersten Wort.

7) Ich bin der Baum aus dem Staat, dessen Hauptstadt eine Städtepartnerschaft mit einer Stadt hat, die früher Woroschilowsk hieß.
Nimm bitte den ersten Buchstaben von meinem zweiten Wort.

Der Gewinner erhält **200 Nuggets**.

(Kilroy)

Rätsel Nr. 3 - Was bin ich?

Hallo, liebe Leser,

ich möchte mich Euch mit ein paar Fakten über mich vorstellen, und Ihr sollt erraten, wer ich bin.

1. Mein Auftrag ist die Verbreitung und die Vermehrung von Wissen.
2. Mein neustes Projekt ist die Geschichte der Afro-Amerikanischen Kultur.
3. Der 31. Präsident der USA hat am gleichen Tag Geburtstag wie ich, auch wenn dieser viel jünger ist als ich.
4. Mit meinen Webcams beobachte ich unter anderem Pandas und Nacktmulle.
5. Ich besitze das Schild des berühmten Superhelden „Captain America“.

Ich hoffe, ich habe Euch nicht auf eine falsche Spur geführt, aber mehr wird nicht verraten. Wisst Ihr nun, wer ich bin?

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

(Kilroy)

Ansel Adams author QS:P170,Q60809 (NARA record: 1332556) (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adams_Boulder_Dam_1942.jpg), „Adams Boulder Dam 1942“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-US

Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe

Rätselauflösungen zur Ausgabe 136 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: Clarissa Harlowe Barton genannt Clara Barton, Begründerin des amerikanischen Roten Kreuzes.
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **InyaHeYukan**, Welt: Fairbanks
Einsendungen: 17 richtige

James E. Purdy creator QS:P170,Q18673008 (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Clara_Barton_1904.jpg), „Clara Barton 1904“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old

Rätsel Nr. 2 - Nonogramm

Lösung: Kirche mit Wolken
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **Getter6**, Welt 1
Einsendungen: 8 richtige

Rätsel Nr. 3 - Logik(ani)

Lösung: Karo 3, Pik 6, Herz 4, Kreuz 7
Preis: Item der Redaktion
Gewinner: **Knöchelchen**, Welt 1
Einsendungen: 7 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, Kilroy, quis, TonyMontana1602

Freier Redakteur - Haumichwech

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.